



INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

Maribel Gonçalves da Conceição

O comportamento lúdico-motor e social da criança no recreio escolar:
Um estudo de intervenção no contexto pré-escolar

Curso de Mestrado em Educação Pré-escolar

Relatório Final da Prática de Ensino Supervisionada

efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Linda Maria Balinha Saraiva

maio de 2014

“... Jogar e brincar permitem crescer, integrar-se e desenvolver-se.”

(Solé, 1992).

Agradecimentos

Ao chegar ao fim desta caminhada, que se demonstrou verdadeiramente importante, quer a nível pessoal como profissional, gostaria de agradecer a todos aqueles que contribuíram (direta ou indiretamente) para a concretização de mais uma etapa na minha vida. Desta forma, quero manifestar o meu reconhecimento e gratidão:

À Professora Doutora Linda Saraiva, minha orientadora, pela atenção prestada em ler, criticar e apontar os aspetos a serem melhorados na elaboração deste relatório de investigação. Do mesmo modo, pelo seu carinho, confiança, profissionalismo e disponibilidade, manifestados durante todos os processos de orientação deste trabalho;

À Câmara Municipal de Viana do Castelo, pelo apoio e cedência de materiais cruciais para a realização deste projeto;

À educadora cooperante, Graça Rocha, pela partilha de ideias, ensinamentos e encorajamento, ao longo desta caminhada;

Às crianças e aos respetivos pais, por terem participado ativamente nas pinturas do recreio, tornando possível esta investigação;

À Diretora do Mestrado em Educação Pré-escolar, Professora Doutora Ana Peixoto, pelo seu apoio ao longo do mestrado;

A todo o pessoal docente e não docente do Jardim de infância do Agrupamento de Escolas do Atlântico, pelo apoio e pelo carinho com que sempre me trataram;

À minha família principalmente, à minha mãe Cecília Gonçalves, por todo o seu amor, apoio e por ter investido no meu futuro;

Ao meu pai Francisco Gonçalves, pelo seu amor e por ter acreditado sempre em mim;

Ao meu marido, Gaspar Araújo, pela paciência, amor, dedicação, por me ter apoiado nos momentos mais difíceis e por ter ajudado nos moldes dos desenhos para o projeto;

Aos meus sogros, Fátima Araújo e Joaquim Araújo, pelas palavras de incentivo e pelo apoio nas pinturas do projeto;

À colega par de estágio, Paula Pinto, pelo carinho e amizade, pelos momentos maravilhosos que passamos juntas e pela colaboração nas pinturas do recreio;

À colega de mestrado, Sónia Magalhães, pelo apoio, carinho e colaboração no esboço das pinturas do recreio;

Ao Sr. António Amorim, pela perfeição nos contornos dos jogos e pela ajuda nas pinturas do recreio.

Resumo

No âmbito da prática de ensino supervisionada emergiu um projeto de intervenção, que objetivou o enriquecimento lúdico do espaço de recreio do Jardim de Infância pertencente ao Agrupamento de Escolas do Atlântico. Neste estudo procuramos analisar o impacto desta intervenção no comportamento motor e social das crianças. Para a concretização deste objetivo, optamos por um estudo quantitativo de natureza comparativa, envolvendo 19 crianças com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos de idade. Na recolha de dados, utilizamos uma observação estruturada e uma entrevista, questionando as preferências lúdicas das crianças. Da análise e interpretação dos resultados, podemos concluir que a intervenção levada a cabo no recreio promoveu alterações no comportamento lúdico-motor e social das crianças, verificando-se diferenças significativas em todas as categorias de comportamento motor e social. Neste estudo foi possível encontrar uma diferenciação de géneros, relativamente às preferências lúdico-motoras. Em síntese, podemos concluir que a intervenção promoveu nas crianças o jogo social e o jogo de atividade motora.

Palavras-chave: comportamento lúdico-motor e social; recreio escolar; pré-escolar; crianças.

Abstract

In the scope of supervised teaching practice of the master's degree in Preschool Education, an intervention program was conducted aiming to enrich the school recess. The present study analyzed the impact of this intervention on children's motor and social behaviour. The aim of this study was to assess the impact of this intervention on the children's motor and social behaviour. To achieve this goal we opted for a quantitative study of nature comparative, involving 19 children whose ages ranged from 3 to 6 years old. As sources of data collection we used: structure observation and an interview questioning children's ludic preferences. Based on our analysis and the interpretation of results, we can conclude that the intervention carried out promoted changes in children's motor and social behaviour. Significant differences in all categories of motor and social behaviour was found. Differentiate between genders in motor play behaviour and their ludic preferences was found in this study. In summary, the intervention promoted the social play and motor activity play of the children.

Keywords: social and motor behaviour; school recess; preschool; children.

Índice

Agradecimentos	ii
Resumo	iv
Abstract.....	v
Índice de quadros.....	viii
Índice de figuras	ix
Lista de abreviaturas	xi
Introdução	1
Parte I.....	2
1. Caraterização do contexto educativo	3
1.1 Caraterização do meio	3
1.2 Caraterização do Jardim de infância.....	5
1.3 Caraterização da sala de atividades	8
1.4 Caraterização das crianças da sala.....	16
Parte II	20
1. Enquadramento do estudo	21
1.1 Preâmbulo e pertinência do estudo.....	21
1.2 Objetivos da investigação	22
2. Enquadramento teórico.....	23
2.1 Importância do recreio e suas implicações no desenvolvimento.....	23
2.2 Atividade lúdica e motora no recreio e em contexto de jogo	27
2.3 A conceção de um espaço de jogo.....	28
3. Metodologia.....	31
3.1 Opções de carácter metodológico.....	31
3.2 Caraterização da amostra.....	31
3.3 Descrição do projeto de intervenção	32

3.4 Instrumentos de recolha de dados.....	40
3.5 Protocolo de observação.....	40
3.6 Procedimentos estatísticos.....	43
3.7 Fases do estudo e calendarização	44
4. Apresentação e discussão dos resultados.....	45
4.1 Comportamento social das crianças antes e após a intervenção.....	45
4.2 Comportamento motor das crianças antes e após a intervenção	47
4.3 Movimentos predominantes antes e após a intervenção.....	49
4.4 As brincadeiras/jogos das crianças antes e após a intervenção	50
4.5 Preferências lúdicas das crianças após a intervenção	52
5. Conclusões.....	54
Parte III.....	57
Reflexão final sobre a PES	58
Referências bibliográficas	61
Anexos.....	66

Índice de quadros

Quadro 1 - Valores patrimoniais da freguesia.....	4
Quadro 2 - Horário de funcionamento do Jardim de infância.....	8
Quadro 3 - Valores médios, desvio padrão, mínimo e máximo da idade (em meses) para a amostra total e por género.....	32
Quadro 4 - Categorias de movimento (habilidades motoras).....	42
Quadro 5 - Fases do estudo.	44
Quadro 6 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão em cada categoria de comportamento social, antes e após a intervenção, para a amostra total.....	45
Quadro 7 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão do comportamento social, antes e após a intervenção por género.....	46
Quadro 8 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão em cada categoria do comportamento motor, antes e após a intervenção para a amostra total.	47
Quadro 9 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão em cada categoria de comportamento motor, antes e após a intervenção por género.....	48
Quadro 10 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão verificados nos jogos, antes da intervenção.....	50
Quadro 11 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão verificados nos jogos, após a intervenção.....	51

Índice de figuras

Figura 1 - Ginásio.....	5
Figura 2 - Espaço exterior do pré-escolar (esquerda) e espaço exterior do 1º ciclo (direita).	6
Figura 3 - Estrutura de madeira (esquerda) e espaço coberto (direita).....	6
Figura 4 - Parque infantil (esquerda) e horta (direita).	7
Figura 5 - Área da casinha.....	9
Figura 6 - Área da pintura.	9
Figura 7 - Área da biblioteca.	10
Figura 8 - Área de jogos de mesa.	10
Figura 9 - Área de jogos de chão.....	11
Figura 10 - Área da escrita.	11
Figura 11 - Área do computador.	12
Figura 12 - Área de projeto.	12
Figura 13 - Área de desenho.....	13
Figura 14 - Área da costura.	13
Figura 15 - Área do quadro preto.	14
Figura 16 - Área da moldagem.....	14
Figura 17 - Área da colagem.	15
Figura 18 - Grupo que participou nas pinturas do recreio.....	32
Figura 19 - Jogo da lagarta.	33
Figura 20 - Jogo da macaca.....	34
Figura 21 - Jogo do caracol.	34
Figura 22 - Jogo do espelho.	35
Figura 23 - Jogo do galo.....	36
Figura 24 - Jogo das figuras geométricas.....	36
Figura 25 - Jogo da águia.	37
Figura 26 - Circuito dos triciclos.....	38
Figura 27 - Caixa com os materiais dos jogos.....	38
Figura 28 - Mural do projeto.	39

Figura 29 - Atividade isolada e em grupo, para a amostra total, antes e após a intervenção.....	45
Figura 30 - Percentagem do tempo total observado em cada categoria de movimento, antes e após a intervenção.	49
Figura 31 - Percentagem das preferências lúdicas da amostra total, após a intervenção.	52
Figura 32 - Percentagem das preferências lúdicas dos rapazes, após a intervenção.	53
Figura 33 - Percentagem das preferências lúdicas das raparigas, após a intervenção...	53
Figura 34 - Primeira sessão do projeto - 4 de março de 2013.	<i>in</i> anexo VI
Figura 35 - Segunda sessão - 2 de abril de 2013.	<i>in</i> anexo VI
Figura 36 - Continuação da segunda sessão.	<i>in</i> anexo VI
Figura 37 - Terceira sessão - 3 de abril de 2013.....	<i>in</i> anexo VI
Figura 38 - Quarta sessão - 18 de maio de 2013.	<i>in</i> anexo VI
Figura 39 - Quinta sessão - 29 de maio de 2013.	<i>in</i> anexo VI
Figura 40 - Sétima sessão - 12 de junho de 2013.	<i>in</i> anexo VI

Lista de abreviaturas

ATL	Atividades de Tempos Livres
CD.....	Disco-compacto
CDC	Centre for Disease Control and Prevention
COPEC	Council on Physical Education for Children
DEB	Departamento de Educação Básica
DL.....	Decreto-Lei
DVD	Disco de dados em formato digital
GNR.....	Guarda Nacional Republicana
INE	Instituto Nacional de Estatística
Jl	Jardim de infância
NAEYC	Association for the Education of Young Children
NASPE	National Association for Sport and Physical Education
PES	Prática de Ensino Supervisionada
SPSS	Statistical Package for Social Sciences

Introdução

O presente relatório foi realizado no âmbito da unidade curricular Prática de Ensino Supervisionada II (PES II), tendo o mesmo decorrido num jardim de infância do distrito de Viana do Castelo, entre vinte e cinco de fevereiro e doze de junho de dois mil e treze.

Na primeira parte deste relatório, apresentamos a caracterização do contexto educativo da PES II referindo as principais características do meio, do Jardim de infância, da sala de atividades e das crianças da sala. Numa segunda parte deste relatório, apresentamos um estudo de intervenção no recreio, levado a cabo no âmbito da PES II e que visou proporcionar às crianças uma maior oferta de experiências e oportunidades lúdico-motoras.

Este projeto emergiu após várias observações e intervenções ocorridas ao longo do primeiro semestre (no âmbito da PES I), no qual foi possível verificar a existência de um recreio amplo mas mal aproveitado, com um ambiente frio e cinzento e com poucos recursos para estimular a atividade motora das crianças. As principais brincadeiras observadas limitavam-se ao jogo às *winx* (jogo faz de conta), à exploração dos aparelhos fixos, às apanhadas, às escondidas e esporadicamente os rapazes jogavam futebol. Perante este cenário, surgiu a necessidade de refletir e intervir, pedagogicamente, sobre este local educativo.

De acordo em Departamento de Educação Básica (DEB, 1997), a reflexão do educador sobre o espaço, os materiais e a sua organização é uma condição indispensável para evitar espaços estereotipados, padronizados e pouco desafiadores para as crianças. Além disso acrescenta que “a expressão motora pode apoiar-se em materiais existentes na sala e no espaço exterior (...). Os diferentes espaços têm potencialidades próprias, cabendo ao educador tirar partido das situações, espaços e materiais que permitem diversificar e enriquecer as oportunidades de expressão motora” (p.59).

Tendo como base estes pressupostos, foi realizado um estudo no domínio da expressão motora, que visou avaliar o impacto do projeto de intervenção levado a cabo no recreio escolar no comportamento motor e social das crianças.

Na terceira parte deste relatório é apresentada a reflexão final sobre a Prática de Ensino Supervisionada I, II e a experiência em creche, mencionando o trabalho desenvolvido durante a prática profissional e também uma breve reflexão sobre o trabalho de investigação deste relatório.

Parte I

1. Caraterização do contexto educativo

O presente capítulo visa apresentar uma breve caraterização geográfica, socioeconómica e cultural do contexto do JI onde decorreu a PES II. Para o efeito, são apresentadas as caraterísticas referentes aos recursos humanos e às estruturas do local, assim como, às caraterísticas das crianças.

1.1 Caraterização do meio

O projeto teve lugar num JI da rede pública, situado no concelho de Viana do Castelo - numa freguesia próxima do centro da cidade, composta por 4.948 habitantes (2.295, do sexo masculino e 2.653, do sexo feminino) e aproximadamente com 2.07 km² de superfície (INE, 2011).

Ao nível da escolaridade, o INE (2011) refere que a cidade de Viana do Castelo é composta por 8.818 habitantes sem nenhum nível de escolaridade (3.302, a frequentar o ensino pré-escolar; 38.496, ao nível de 1º ciclo; 16.499, ao nível de 2º ciclo; 21.079, ao nível de 3º ciclo; 21.825, no ensino secundário; 1.093, no ensino pós-secundário; 19.502, no ensino superior e 4.425 analfabetos, com 10 ou mais anos de idade).

Ao nível socioeconómico, o setor secundário é o que predomina nesta zona, com os estaleiros navais a constituírem a principal fonte de emprego. No setor terciário, as principais fontes de emprego são a administração pública, a educação, os serviços e a hotelaria. Estes dois sectores de atividade são, assim, a maior fonte de rendimentos.

Nesta freguesia, encontram-se, ainda, várias coletividades desportivas, culturais e sociais (nomeadamente, as referidas no quadro 1).

Quadro 1 - Valores patrimoniais da freguesia.

Valores patrimoniais	Associações culturais
Castelo de S. Tiago da Barra	Centro Cultural do Alto Minho
Convento e Igreja de S. Domingos	Grupo folclórico de Viana do Castelo
Igreja das Ursulinas	Os Escuteiros
Santuário de Nossa Senhora da Agonia	Os Amigos do Mar
Capela de Santa Catarina	Clube Desportivo de Viana
Capela da Senhora das Candeias e de S. Tiago	A Juventude de Viana
Palácio das Tramas	Escola Desportiva de Viana
Palácio da Vedoria	Associação de Judo
Museu Municipal e Museu de Arte Sacra	Academia de Música Maestro José Pedro
Campo da Agonia	

Para além destes espaços culturais e patrimoniais, podemos, ainda, encontrar um posto de GNR, um ginásio, um pavilhão polidesportivo e uma zona industrial (que contém várias áreas como, por exemplo, de mecânica, de *bowling* e das piscinas do atlântico, etc.).

Durante o mês de agosto é realizada uma romaria em honra da Nossa Senhora d'Agonia e uma feira, no largo da Agonia, durante todas as sextas-feiras do ano.

1.2 Caraterização do Jardim de infância

A PES II decorreu num Jardim de infância do Agrupamento de Escolas do Atlântico, composto por dez unidades de ensino.

A estrutura do Jardim de infância é antiga mas encontra-se devidamente recuperada, de modo a acolher com segurança e qualidade 85 crianças, com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos. Ao nível das infraestruturas, possui quatro salas de atividade, duas salas de ATL, um ginásio, duas casas de banho para crianças, uma casa de banho para adultos, uma biblioteca comum a todas as salas, uma cantina, uma dispensa (onde é arrumado o material escolar e de limpeza), uma sala de ciências, uma lavandaria, um gabinete de apoio ao trabalho das educadoras e *placards* para afixação de informações e dos trabalhos das crianças.

O recreio decorre no espaço exterior mas, quando chove, as crianças ficam no ginásio (figura 1).

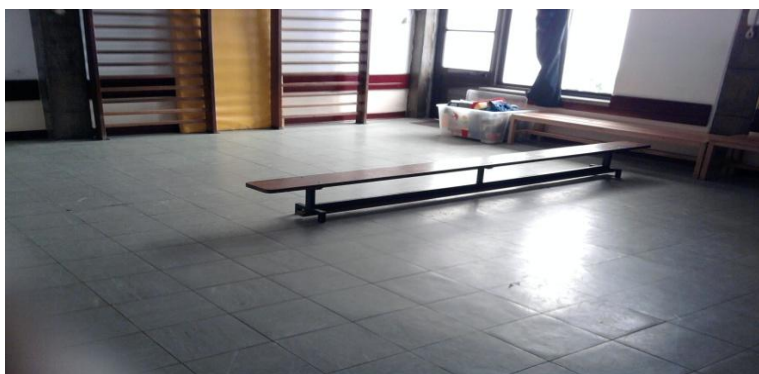


Figura 1 - Ginásio.

O Jardim de infância tem dois espaços exteriores (figura 2), estando os mesmos separados por uma estrutura em madeira e tendo um espaço coberto (figura 3).



Figura 2 - Espaço exterior do pré-escolar (esquerda) e espaço exterior do 1º ciclo (direita).



Figura 3 - Estrutura de madeira (esquerda) e espaço coberto (direita).

O recreio caracteriza-se por um espaço amplo, constituído por estruturas fixas (para subir, trepar, escorregar e baloiçar), estando equipado com pavimento de borracha e uma horta (figura 4), (podemos ver a informação detalhada no anexo I). Importa referir que este espaço possui materiais portáteis (como bolas, arcos, cordas, andas, baldes e pás), não estando os mesmos, contudo, à disposição das crianças.



Figura 4 - Parque infantil (esquerda) e horta (direita).

Por se tratar de um espaço amplo e com possibilidade de integrar o número total de crianças, o espaço exterior é partilhado quer pelas crianças do pré-escolar, quer pelas crianças do 1º ciclo do Ensino Básico.

No que concerne aos Recursos Humanos, a instituição conta com cinco educadoras de infância, quatro auxiliares de Ação Educativa, três animadoras sociais, uma terapeuta da fala e uma professora de Ensino Especial, a tempo inteiro. No âmbito do prolongamento de horário, conta, ainda, com a colaboração de uma professora de Expressão Musical e de uma professora de Inglês, a tempo parcial, duas vezes por semana.

A instituição, nos moldes organizativos que lhe são próprios, propõe às crianças uma rotina diária de atividades, conforme descrito no quadro 2.

Quadro 2 - Horário de funcionamento do Jardim de infância.

Horário	Atividades
8h-9h	Receção
9h-12h	Componente letiva
12h-13h30	Almoço
13h30-15h30	Componente letiva
15h30-18h	Prolongamento de horário

No anexo II deste relatório, é possível visualizar, com maior detalhe, os espaços físicos e os materiais existentes nesta instituição.

1.3 Caraterização da sala de atividades

A sala de atividades é uma área ampla, arejada e bem iluminada (com luz natural). Este espaço está dividido em 13 áreas distintas, bem delimitadas e separadas umas das outras, o que permite uma boa organização do trabalho, nomeadamente: casinha, pintura, biblioteca, jogos de mesa, jogos de chão, escrita, computador, projetos, desenho, costura, quadro preto, moldagem e colagem (a informação detalhada poder-se-á encontrar no anexo III).

Na **área da casinha** (figura 5), as crianças têm ao seu dispor uma cozinha, uma mesa, três cadeiras, um espelho, roupas, sapatos, um carrinho de bebê e duas bonecas. Nesta área, as crianças têm oportunidade de desenvolver interações com os colegas, através do jogo simbólico (envolvendo-se em jogos de faz de conta). Esta área está dirigida para o domínio da expressão dramática, motora e oral.



Figura 5 - Área da casinha.

Na **área da pintura** (figura 6), as crianças têm ao seu dispor uma tela, onde podem fixar uma folha de papel com pioneses (com ajuda ou não do adulto) e utilizar tintas e pincéis (para fazerem uma pintura livre). Neste espaço, as crianças têm oportunidade de desenvolver, especialmente, a criatividade e a motricidade fina.



Figura 6 - Área da pintura.

Na **área da biblioteca** (figura 7), as crianças têm ao seu dispor uma estante (com vários livros) e duas almofadas, onde podem estar - muito confortáveis - a explorar os livros. Esta área, enquadrada no domínio da abordagem oral e escrita, procura fomentar o gosto pelos livros e pela leitura.



Figura 7 - Área da biblioteca.

Na **área de jogos de mesa** (figura 8), as crianças têm ao seu dispor uma mesa (com três cadeiras), *puzzles* e vários jogos. Nesta área, as crianças têm oportunidade de desenvolver a criatividade e outras capacidades, no âmbito da expressão motora e da matemática.

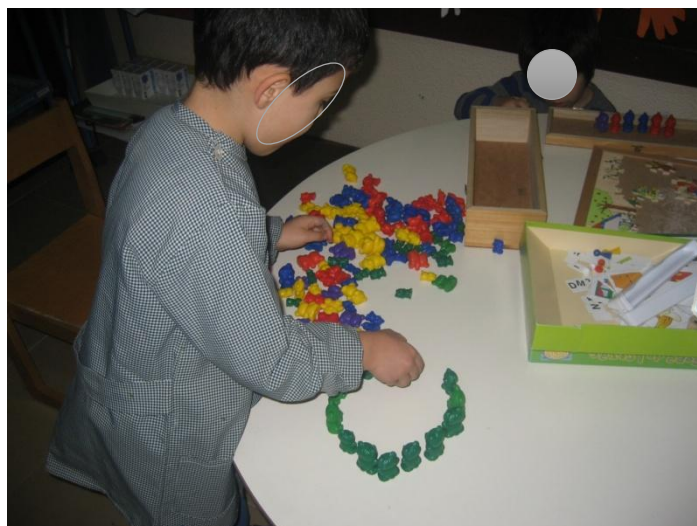


Figura 8 - Área de jogos de mesa.

Na **área de jogos de chão** (figura 9), as crianças têm ao seu dispor um tapete, vários jogos de montar, animais, pessoas e outros materiais. Nesta área, as crianças têm oportunidade de desenvolver a criatividade e outras capacidades, no âmbito da expressão motora e da matemática.



Figura 9 - Área de jogos de chão.

Na **área da escrita** (figura 10), as crianças têm ao seu dispor um quadro, um cesto (com palavras escritas), uma mesa (com duas cadeiras), letras e números magnéticos. Nesta área, as crianças têm oportunidade de desenvolver a escrita, no domínio da abordagem oral e escrita.



Figura 10 - Área da escrita.

Na **área do computador** (figura 11), as crianças têm ao seu dispor um computador (com duas colunas de som), um rato, uma mesa (com duas cadeiras) e vários CD. Neste espaço, as crianças entram em contacto com as novas tecnologias (explorando o gosto por elas nutrido), o que potencia o desenvolvimento de capacidades, nas diferentes áreas e domínios.



Figura 11 - Área do computador.

Na **área de projeto** (figura 12), podemos encontrar uma mesa redonda (com cinco cadeiras), onde as crianças interagem entre si, encontrando soluções e estratégias para desenvolverem os projetos da sala. Esta área está direccionada para os domínios da formação pessoal e social, da expressão e comunicação e do conhecimento do mundo.



Figura 12 - Área de projeto.

Na **área de desenho** (figura 13), as crianças têm ao seu dispor papel e cores de pau, podendo fazer desenhos livres, dando asas à imaginação. Nesta área, as crianças têm oportunidade de desenvolver a criatividade e a motricidade fina.

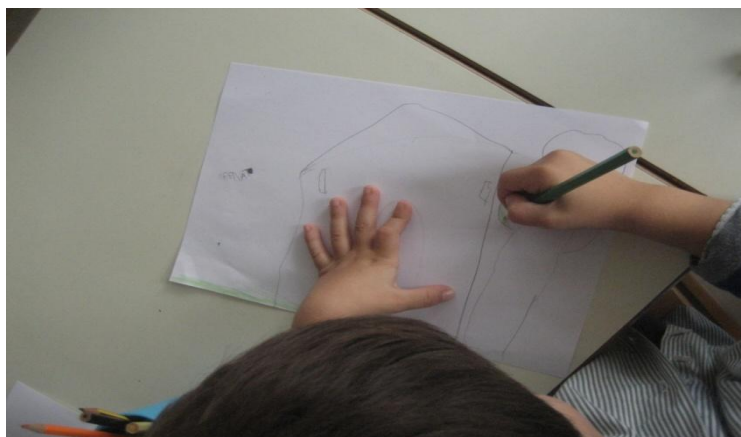


Figura 13 - Área de desenho.

Na **área da costura** (figura 14), as crianças têm ao seu dispor linhas de várias cores, agulhas sem ponta, tesoura, moldes e cartões grossos (onde desenham o que pretendem para, depois, picotarem e coserem). Neste espaço, as crianças têm oportunidade de desenvolver a motricidade fina.



Figura 14 - Área da costura.

Na **área do quadro preto** (figura 15), as crianças têm ao seu dispor um quadro de lousa e giz. Nesta área, as crianças têm a oportunidade de desenvolver a sua imaginação. A área é dirigida ao domínio da expressão plástica e motora.



Figura 15 - Área do quadro preto.

Na **área da moldagem** (figura 16), as crianças podem encontrar plasticina (de várias cores), diversos moldes e algumas ferramentas (como o rolo da massa e facas de plástico). Nesta área, as crianças têm oportunidade de desenvolver a criatividade e a motricidade fina.



Figura 16 - Área da moldagem.

Na **área da colagem** (figura 17), as crianças têm ao seu dispor pincéis, cola, tesouras, revistas e papel de várias cores. Neste espaço, as crianças têm oportunidade de fazer montagens (através de colagens), o que promove a criatividade e a motricidade fina.



Figura 17 - Área da colagem.

1.4 Caraterização das crianças da sala

Segundo o DEB (1997), a educação pré-escolar é a base da educação, no processo de ensino para toda a vida. De facto, é importante que, durante esta etapa, surjam oportunidades e condições necessárias para que as crianças continuem a aprender e aprendam a aprender.

O grupo com quem desenvolvi a minha Prática de Ensino Supervisionada II é constituído por 19 crianças (das quais, 12 são rapazes e 7 são raparigas), entre os 3 e os 6 anos de idade. Destas, 7 crianças estão no Jardim de infância pela primeira vez, 4 estão no Jardim de infância pela segunda vez e 8 estão no Jardim de infância pela terceira vez sendo que a maioria participa nas atividades de prolongamento de horários. No grupo, encontra-se, igualmente, uma criança que é acompanhada pela terapeuta da fala.

Na generalidade, o grupo apresenta níveis de desenvolvimento adequados à idade; no entanto, ele é bastante heterogéneo, uma vez que algumas crianças participam mais ativamente do que outras. Segundo Spodek (2002), as crianças diferem umas das outras quanto às respetivas caraterísticas evolutivas, pois amadurecem em ritmos diferentes e têm potencialidades e dificuldades igualmente diferentes. Cabe ao educador conhecer bem o grupo de crianças, de modo a promover o seu desenvolvimento global. Seguidamente, apresentamos as principais caraterísticas desta faixa etária, nas diferentes áreas de conteúdo de acordo com a literatura, comparando-as com a caraterização do nosso grupo de crianças.

Na área de formação pessoal e social, a criança de 3 anos ainda se encontra numa fase muito egocêntrica (Teyssèdre, 1994). Sendo esta uma área transversal, é fundamental que todas as componentes curriculares contribuam para promover, nas crianças, atitudes e valores que lhes permitam uma plena inserção na sociedade, como seres autónomos e livres (DEB, 1997). De acordo com Erickson (1976), os 3 anos são aquela idade - entre o início da construção da identidade e a imposição da vontade própria (impulsos) - em que ocorre a transição para um estágio de desenvolvimento envolto em normas e regras sociais que a criança tem de começar a integrar. Após os 3 anos, esta capacidade de reconhecer socialmente o outro sofre um amadurecimento, dando oportunidade à criança de distinguir entre o que pode fazer e o que não pode fazer e, conseqüentemente, desenvolver uma preocupação com a aceitação, pelos outros, dos seus comportamentos (Erikson, 1976). Relativamente ao nosso grupo, podemos referir que apresenta alguma autonomia e demonstra ter noção das rotinas e das regras da sala. É um grupo autónomo nas refeições, na ida à casa de banho e na arrumação do material, embora, por vezes, seja necessário chamá-lo à atenção. O grupo possui um

conceito de autoestima bastante positivo e demonstra grande capacidade, na tomada de decisões. Na relação com os outros, o grupo interage bem com todos os adultos e com os seus pares. No que diz respeito ao conhecimento de si mesmas, quase todas as crianças têm consciência da sua identidade e da do outro, com exceção da criança de 3 anos, que demonstra alguma dificuldade, no que diz respeito ao outro. Todos conseguem identificar as principais características, como por exemplo: o seu nome, a sua idade e a sua residência.

No domínio da expressão motora, a literatura indica que as crianças estão ativamente envolvidas na exploração e experimentação das capacidades motoras, surgindo, assim, uma vasta gama de capacidades locomotoras e manipulativas, que serão posteriormente aperfeiçoadas, através da experiência. Segundo Gallahue & Ozmun (2003), entre os 2 e os 6 anos, ocorre a fase de desenvolvimento dos movimentos fundamentais. Inicialmente, as crianças são descoordenadas e, aos poucos, com o avançar da prática, começam a ganhar precisão e adaptabilidade (Gallahue & Ozmun, 2003), pelo que é compreensível que crianças de 3 anos tenham menor coordenação motora do que crianças de 6 anos. De facto, as nossas crianças de 5 e 6 anos são capazes de pontapear a bola, agarrar a bola, lançar a bola por cima e lançar a bola por baixo, enquanto as crianças de 3 e 4 anos ainda demonstram alguma imaturidade no desempenho dessas capacidades. Nas habilidades posturais, conseguem andar em bicos de pés, com a exceção da criança de 3 anos. No entanto, o grupo apresenta, em geral, dificuldades na execução do pé-coxinho. Nas capacidades locomotoras, a maioria das crianças sobe escadas, corre em velocidade e anda sobre uma linha. Relativamente às capacidades de preensão fina, as crianças são capazes de pegar corretamente no lápis, abotoar e desabotoar botões e rasgar papel. Nas capacidades de integração visuo-motora, as crianças conseguem (com relativa facilidade) enfiar contas, colocar contas num frasco e dobrar e recortar um papel, exceto as de 3 e 4 anos, que manifestam, ainda, alguma dificuldade. Todas as crianças possuem noções de direção e orientação bem desenvolvidas (por exemplo: alto, baixo, dentro, fora, à frente e atrás), tendo como referência o seu próprio corpo.

No que respeita à expressão artística, nas suas diversas formas, ela é importante na vida da criança: permite o desenvolvimento expressivo, o desenvolvimento pessoal e o desenvolvimento da criatividade, tornando a criança um indivíduo mais sensível e com uma maior predisposição para o mundo (Martins, Picosque, & Guerra, 1998). Por volta dos 2 anos, a criança está aberta a experiências, não tem medo de arriscar, pode tocar, cheirar, pensar e experimentar com o corpo, sendo a fase de início das manifestações de sentimentos pelas formas gráfica, sonora ou corporal (Martins et al., 1998). Entre os 4 e os 7 anos, a criança passa a atribuir significado à manifestação artística. Nesta fase, o jogo do faz de conta ou jogo

simbólico está muito presente na vida da criança. De acordo com Martins et al., (1998), é no jogo simbólico que a espontaneidade estética e a capacidade de criação ficam evidentes; no entanto, quando a criança inventa e representa situações, através da imagem simbólica, ela não tem intenção de representar teatralmente uma história com começo, meio e fim.

Segundo Arribas (2004), “o jogo dramático é visto como um dos recursos educativos que supõe a integração das aprendizagens, envolvendo a criança em todas as suas dimensões e incrementando seu desenvolvimento global.” De acordo com DEB (1997), nesta faixa etária, a criança dá especial importância ao jogo simbólico, sendo esta uma atividade natural e que conta com a interação dos outros, sendo realizada através de recursos existentes. Neste domínio, todas as crianças da nossa sala evidenciam grande entusiasmo, em todas as atividades deste género; o grupo revela grande interesse pela área do faz de conta, consegue interpretar diversas situações (como: representar um papel) e mostrar diferentes emoções.

No domínio da expressão plástica, as atividades “tornam-se situações educativas quando implicam um forte envolvimento da criança que se traduz pelo prazer e desejo de explorar e de realizar um trabalho que considera acabado” (DEB, 1997, p.61). Neste domínio, o grupo consegue fazer representações da figura humana, exceto as crianças de 3 e 4 anos, que fazem uma representação da figura humana ainda pouco perceptível.

Relativamente ao domínio da expressão musical, Spodek (2002) refere que “a música está entre as primeiras experiências sociais da criança” (p.461). Neste domínio, o grupo mostra interesse pela música, aprende com facilidade as canções que lhe são ensinadas, consegue reproduzir diferentes ritmos, consegue fazer pausa e identifica os sons do dia-a-dia e dos animais.

De acordo com Sim-Sim (1998), o Jardim de infância é um local privilegiado para a criança brincar e (ao mesmo tempo) aprender, através de rimas, canções, contos, lengalengas e trava-línguas - que permitem ajudar a criança a fixar as construções sintáticas e as fórmulas gramaticais (posterior base do desenvolvimento mais elaborado da linguagem e da escrita, na idade escolar). No domínio da linguagem oral e da abordagem à escrita, o grupo ouve atentamente as histórias que lhe são contadas, consegue reproduzir as histórias, consegue produzir rimas, identifica e pronuncia palavras com a mesma letra, consegue reproduzir o seu nome através das sílabas, identifica palavras que começam e acabam com a mesma sílaba e reconhece o sentido direcional da escrita, todas as crianças conseguem escrever o seu nome (copiando) e apresentam um diálogo coerente.

Segundo Flavell (1963), na idade pré-escolar, as crianças começam a desenvolver o conceito operativo de número, assim como a interiorizar as suas propriedades essenciais e os

pressupostos implícitos à natureza dos números e do seu comportamento. No domínio da matemática, as nossas crianças contam pelo menos até 20, reconhecem os numerais, identificam as figuras geométricas, conseguem nomear, classificar e seriar objetos (quanto à forma, cor e tamanho) e sabem distinguir entre cheio e vazio, pequeno e grande. As noções de matemática são trabalhadas na sala de atividades (diariamente). Por exemplo, nas rotinas: quando contam o número de crianças que estão na sala e as que faltam, identificam o número de crianças que estão presentes no friso numérico, identificam quantas dezenas e quantas unidades tem o respetivo número e identificam entre que números se encontram.

Segundo DEB (1997), as crianças têm uma curiosidade natural e um desejo de saber sempre mais para compreender e dar sentido ao mundo, próprios do ser humano e que determinam as formas mais elaboradas do pensamento e o desenvolvimento das ciências, das técnicas e das artes (p.79). Na área do conhecimento do mundo, o grupo identifica corretamente os ecopontos, o estado do tempo e, ainda, revela interesse pelo mundo à sua volta e pela preservação do meio ambiente. Apesar das crianças de 5 e 6 anos terem noção dos meses e dias da semana, é, ainda, notório que as crianças de 3 e 4 anos apresentam algumas confusões quanto à sequência dos meses e dos dias da semana.

Parte II

1. Enquadramento do estudo

1.1 Preâmbulo e pertinência do estudo

Segundo as Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar, o espaço exterior do estabelecimento de ensino pré-escolar é um espaço educativo, que deve merecer, da parte do educador, a mesma atenção por ele dada ao espaço interior. Para além de ser um contexto onde poderão ocorrer momentos educativos intencionais, é também, inquestionavelmente, um local privilegiado de atividades informais, onde as crianças têm a possibilidade de explorar e recriar o espaço e os materiais disponíveis (Ministério da Educação, 1997).

Vários investigadores (Pereira, Neto & Smith, 1997; Condessa 2009; Ramstetter, Murray & Garner, 2010) e reconhecidas entidades internacionais, ligadas à educação (NASPE, National Association for Sport and Physical Education, 2006) e à saúde pública (CDC, Center for Disease Control and Prevention, 2000) têm vindo a realçar o papel importante que o recreio pode desempenhar no desenvolvimento motor, social, emocional, cognitivo, estético e na saúde das crianças. Numa recente revisão da literatura, Ramstetter, Murray e Garner (2010) referem que as atividades não estruturadas e o jogo livre representam, de facto, um contributo único, no desenvolvimento criativo, social e emocional da criança.

Segundo Brockman, Jago & Fox (2011), o recreio deve ser compreendido como um momento fundamental no desenvolvimento da criança: criação de relações com os pares, recriação e improvisação de brincadeiras, aprendizagem de regras e tomada de decisões. De acordo com o Ministério da Educação (1997), o recreio é considerado um espaço privilegiado que permite à criança explorar e recriar o meio e os materiais. De facto, a reflexão do educador sobre o espaço, os materiais e a sua organização é uma condição indispensável para evitar espaços estereotipados, padronizados e pouco estimulantes para as crianças.

Os espaços de recreio devem ser pensados de acordo com as características da idade da criança, favorecendo o desenvolvimento da função simbólica e da aprendizagem motora (de forma planeada), possibilitando, assim, o seu desenvolvimento (Neto, 1997). Por sua vez, Brown (2001) refere que o jogo ao ar livre no recreio pode proporcionar diversas oportunidades de ação, para diferentes idades e níveis de desenvolvimento (por exemplo, painéis táteis promovem a manipulação e a coordenação; pontes e rampas promovem as habilidades locomotoras e os escorregas e baloiços promovem o equilíbrio e a coordenação).

Partindo de uma observação do espaço de recreio, verificamos a existência de um recreio amplo mas mal aproveitado, com um ambiente frio e cinzento e com poucos recursos que estimulem a atividade motora. Perante este cenário, surgiu a necessidade de refletir e intervir pedagogicamente sobre este local educativo, levando a cabo um projeto que visou enriquecer o espaço de recreio escolar do Jardim de infância, de modo a proporcionar às crianças uma maior oferta de experiências e oportunidades motoras.

Na sequência do enriquecimento motor do espaço de recreio, procuramos responder à seguinte questão de investigação: O projeto de intervenção pedagógica levado a cabo no recreio escolar promoveu alterações no comportamento motor e social das crianças?

1.2 Objetivos da investigação

Procurando dar resposta à questão formulada, definiram-se os seguintes objetivos:

- I) Descrever e comparar o comportamento motor e social das crianças, antes e após a intervenção;
- II) Descrever e comparar o comportamento motor e social das crianças, antes e após a intervenção em função do género;
- III) Descrever e comparar as categorias de movimento (locomção, postural e manipulação) mais frequentes, antes e após a intervenção;
- IV) Identificar o comportamento lúdico, antes e após a intervenção no total e por género;
- V) Identificar as preferências lúdicas das crianças, após a intervenção.

2. Enquadramento teórico

2.1 Importância do recreio e suas implicações no desenvolvimento

Segundo Marques (2000), os espaços de recreio são locais de eleição para o desenvolvimento motor e para a prática do jogo, uma vez que, neste contexto, as crianças são livres, podem escolher os amigos e as atividades a realizar e, se pretenderem, podem escolher não participar em qualquer atividade. O recreio é um espaço crítico, no que respeita às oportunidades de ação, possibilitando que a criança evolua no seu desenvolvimento, tanto ao nível da motricidade global como no da motricidade fina (Thomson, 1999). Devido ao tempo que as crianças passam no recreio, este assume especial importância no jogo espontâneo e exploratório (Neto, 1997) e nas atividades motoras mais vigorosas (Ridgers, Stratton, Fairclough, & Twisk, 2000). Frost (cit. in Marques, 2000) refere que os recreios escolares devem: estimular o jogo, devido à sua importância para o desenvolvimento; promover a aprendizagem e o desenvolvimento (através de diferentes estímulos) permitindo, assim, desenvolver a capacidade de resolução de situações-problema; estimular os sentidos (através de texturas, cores e formas distintas) e suportar as necessidades básicas das crianças a nível social, físico e cognitivo. O Council on Physical Education for Children (COPEC, 2001) considera que o recreio é a componente essencial de toda a experiência educativa das crianças, em que são fornecidas oportunidades de realização de atividade física. Relativamente ao recreio, o COPEC (2001) alerta e recomenda o seguinte:

- O recreio não deve substituir as aulas de educação física. O recreio é um tempo de brincadeiras não estruturadas, em que as crianças fazem as suas escolhas, desenvolvem regras para brincar e libertam a energia e o *stress*. É a oportunidade das crianças praticarem ou aplicarem as capacidades desenvolvidas na educação física;
- A Educação Física prevê um programa de instrução sequencial, com oportunidades para as crianças aprenderem e participarem regularmente, o que desenvolve capacidades motoras e conhecimentos para melhoria do desempenho;
- A escola deve proporcionar horários prevendo a supervisão diária do recreio, desde o pré-escolar até ao 5º ou 6º ano. O recreio não deve interferir com as aulas. Se possível, o recreio não deve ser marcado (no horário) junto das aulas de Educação Física;

- O recreio não deve ser visto como uma recompensa (antes, como uma componente de suporte, necessária para todas as crianças). Não deve ser negado o recreio - nem como forma de punição, nem para realizar trabalhos;
- Devem ser encorajados (e tornados possíveis) períodos de atividade física, reconhecendo, ao mesmo tempo, que o recreio deve promover oportunidades para as crianças fazerem escolhas. Recomenda-se às crianças a participação em, pelo menos, uma hora de atividade física diária. Esta atividade pode ocorrer em períodos de 10 a 15 minutos (ou mais) e em atividade física moderada a vigorosa;
- As escolas devem providenciar as instalações, o equipamento e a supervisão necessários, com intuito de assegurar que o recreio seja uma experiência produtiva, segura e divertida. Os adultos devem, regularmente, verificar os equipamentos e as instalações, de forma a garantir segurança;
- Os professores devem ensinar capacidades positivas às crianças, no sentido de promover a autorresponsabilidade durante o recreio;
- Os adultos devem intervir diretamente quando a segurança física ou emocional da criança estiver em causa. A existência de *bullying* ou de comportamentos agressivos não deve ser permitida e todas as regras de segurança devem ser enfatizadas.

Por sua vez, a National Association for the Education of Young Children (NAEYC, 1997) salienta que o recreio apresenta vários benefícios, nomeadamente:

- No desenvolvimento social, interagindo com outras crianças, adquirindo competências sociais como a cooperação, a partilha, a linguagem e a resolução de conflitos;
- No desenvolvimento emocional, através de redução da ansiedade e da vivência de sentimentos e comportamentos de perseverança, responsabilidade e autoaceitação;
- No desenvolvimento físico, através da libertação de energia acumulada, da partilha da atividade física e da prática de capacidades motoras, o que permite um aumento da atenção e da concentração e, conseqüentemente, uma melhor aprendizagem;
- No desenvolvimento cognitivo, através da manipulação e dos comportamentos exploratórios ocorridos durante o jogo, o que promove a construção e a utilização de capacidades linguísticas e de pensamento.

De facto, o jogo tem vindo a ser investigado como um fator crucial no desenvolvimento infantil, em vários domínios. A atividade lúdica é uma ferramenta essencial no processo ensino/aprendizagem, quer no que concerne ao desenvolvimento psicomotor, quer no que concerne ao desenvolvimento de capacidades como a imaginação, a

interpretação, a criatividade e a tomada de decisão (Neto, 1997). Para além disso, o jogo e a componente lúdica presentes nos recreios têm um impacto significativo no desenvolvimento e no processo de socialização. Segundo Pessanha (2001), este desenvolvimento ocorre em três fases: a primeira designada por auto-esfera, em que a atividade lúdica assume o meio pelo qual a criança explora e executa as primeiras descobertas; seguidamente, ocorre a fase da micro-esfera, em que a criança desenvolve diferentes formas de utilizar os objetos e explora as suas características, normas e oportunidades de ação. Por último, a fase designada por macro-esfera, em que o contexto lúdico assume mais do que a mera exploração dos objetos, passando a envolver a componente social e as suas consequentes interações com os outros e com o meio.

Com um entendimento semelhante, Piaget (1972) refere que o jogo apresenta diferentes características, conforme o desenvolvimento da criança. É expectável que, entre os 2 e os 6/7 anos, as crianças se encontrem na fase do jogo simbólico, em que o faz de conta assume um papel fundamental nas brincadeiras (nomeadamente, através de histórias, fantoches, desenhos, etc.). Ao integrar o jogo simbólico, a criança experimenta comportamentos e papéis, projetando-se no papel do adulto, o que consequentemente lhe permite testar atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada, na vida real (Piaget, 1972). Sobre o papel e o valor do jogo, no desenvolvimento humano, Neto (2001a) sistematiza algumas conclusões, resultantes da investigação científica:

- O jogo promove o desenvolvimento cognitivo em muitos aspetos: descoberta, capacidade verbal, produção divergente, capacidades de manuseamento, resolução de problemas, processos mentais e capacidade de processar informação;
- O empenhamento no jogo e os níveis de complexidade envolvidos provocam mudanças na complexidade das operações mentais;
- A criança aprende a estruturar a linguagem através do jogo, isto é, brinca com verbalizações e, ao fazê-lo, generaliza e adquire novas formas linguísticas;
- A cultura é transmitida através do jogo. Esquemas lúdicos e formas de jogo passam de geração em geração, de adulto para criança e de criança para criança;
- As capacidades motoras são formadas e desenvolvidas através de situações pedagógicas que utilizam o jogo como meio educativo.

Em 1997, o Decreto-Lei nº 379/97 de 27 de dezembro regulamentou os espaços lúdicos para crianças, definindo-os como espaço de jogo e recreio. Já as Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar (Ministério da Educação, 1997) definem recreio

como um espaço privilegiado que permite à criança explorar e recriar o meio e os materiais, referindo, ainda, que o espaço exterior permite diversas oportunidades educativas, através da sua exploração e pelas suas características e potencialidades. Os espaços de recreio dos JI enquadram-se na definição proposta no art. 3º do DL nº379/97: “área destinada à actividade lúdica das crianças, delimitada física ou funcionalmente, em que a actividade motora assume especial relevância”. No entanto, as principais limitações prendem-se com a pobre qualidade dos espaços e equipamentos, em conjunto com reduzidas áreas de recreio (Neto, 1997), uma vez que a qualidade dos espaços é fundamental para o nível e diversidade das brincadeiras, para a criatividade e para o índice de atividade física (Fjortoft, 2001, 2004).

No que respeita às capacidades motoras, alguns estudos indicam que as crianças precisam de desenvolver, eficientemente, as suas competências neste domínio até aos 5 anos de idade, caso contrário o desenvolvimento das mesmas, no futuro, estará condicionado (Wortham & Frost, 1990). O contexto no qual as crianças brincam determina a forma como elas interagem entre si. As crianças têm formas distintas de brincar umas com as outras, dado que desenvolvem as capacidades necessárias para a sociabilização e para a intimidade, fortalecendo, assim, os relacionamentos e adquirindo o sentido de pertencer a um grupo. Assim, é possível respeitar papéis e regras, através de competências de liderança, comunicação e cooperação (Papalia & Olds, 1998). Algo que é corroborado por Neto (1984), quando este refere que o contexto social desempenha, para as crianças, um papel fundamental, no que respeita à criação de motivação, de valores e de regras, na execução das suas atividades lúdicas e motoras.

Segundo Vygotsky (1999), a importância da atividade lúdica para a criança resulta do facto do jogo desenvolver a capacidade de imaginar diversas situações, organizá-las e representar papéis; permite, também, a socialização e a noção de regra, inerente a cada situação. A atividade lúdica é fomentada no desenvolvimento motor, afetivo e intelectual, permitindo (igualmente) o desenvolvimento das relações sociais e das regras de socialização, uma vez que o jogo permite a estruturação do grupo, possibilita o estabelecimento de trocas e regras, consciencializa para a necessidade de saber esperar pelo seu tempo de ação e permite desenvolver a consciência da possibilidade de se poder ganhar ou perder (Neto, 1997).

Sumariamente, a aprendizagem não está limitada ao adquirido dentro de uma sala, uma vez que as atividades realizadas no exterior não só estimulam a componente motora mas, também, possibilitam uma vasta gama de outras aprendizagens como observar, interagir, explorar e experimentar.

2.2 Atividade lúdica e motora no recreio e em contexto de jogo

De um modo geral, o recreio possibilita uma vasta gama de atividades motoras, que favorecem o desenvolvimento da motricidade global, tais como: trepar, correr, deslizar, baloiçar, rodopiar, saltar a pé juntos ou num só pé, sendo estes comportamentos dependentes dos materiais, equipamentos, atividades planeadas e objetivos propostos (Ministério da Educação, 1997).

No recreio, também se podem realizar atividades que visem o desenvolvimento da motricidade fina, nomeadamente: jogos em que as crianças têm a possibilidade de receber e/ou lançar objetos (e.g., bola), atividades de manipulação de objetos (e.g., pás, baldes, carros de mão) (Ministério da Educação, 1997).

A par destes, os jogos de movimento com regras são promotores de um desenvolvimento do controlo motor, da socialização, da compreensão, da aceitação das regras e do alargamento da linguagem; inseridos neste tipo de atividade, surgem os jogos tradicionais e as danças de roda (e.g., jogo do lenço) (Ministério da Educação, 1997).

Os espaços exteriores devem proporcionar atividades tão diversas quanto possível, como jogos de motricidade ao ar livre, jogos com água, sentir e experimentar o vento, a chuva, o frio e o calor e, ainda, promover brincadeiras com outros grupos de crianças (Bassedas, Huguet & Solé, 1999).

Segundo Eckert (1993), verifica-se que, em crianças entre os 2 e 7 anos, as raparigas tem maior habilidade nos padrões motores de saltitar e galopar, enquanto os rapazes se mostraram superiores nos padrões de salto e lançar. Já no que concerne ao conteúdo motor dos jogos, as raparigas optam, predominantemente, por capacidades locomotoras de estabilidade e equilíbrio (como saltar e saltitar), enquanto os rapazes preferem capacidades como correr, saltar, lançar e pontapear (Lever, 1978). No mesmo sentido, Neto e Marques (2004) concluíram que os jogos de futebol e os de contacto e agilidade são os mais praticados pelos rapazes e os jogos de apanhada e tradicionais são mais praticados pelas raparigas.

Pomar e Neto (2003), na análise feita ao comportamento lúdico-motor das crianças (em função do género), concluíram que as raparigas brincam, preferencialmente, em espaços mais reduzidos, ao contrário dos rapazes. O género feminino opta por estar em pequenos grupos, predominando os aspetos da cooperação e da comunicação verbal, sem grandes evidências de liderança ou agressividade. De acordo com os mesmos autores, as crianças escolhem as atividades em que se envolvem, baseando-se na perceção das expectativas sociais.

2.3 A conceção de um espaço de jogo

Segundo as Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar (Ministério da Educação, 1997) “os espaços de educação pré-escolar podem ser diversos, mas o tipo de equipamento, os materiais existentes e a forma como estão dispostos condicionam, em grande medida, o que as crianças podem fazer e aprender”.

Neto (1995) defende que os recreios devem permitir que a criança possa ser, permanentemente, espontânea (ao nível da liberdade e da responsabilidade), de modo a possibilitar o desenvolvimento e demonstração da criatividade, da liberdade de expressão corporal, da liberdade de comunicação e da capacidade crítica e reflexiva quanto ao que é vivenciado.

De acordo com o Decreto-Lei nº 379/97 de 27 de dezembro, os recreios não devem localizar-se junto de zonas ambientalmente degradadas, de zonas exteriores (utilizadas para cargas, descargas e depósito de materiais e/ou produtos), nem de outras zonas potencialmente perigosas; para além disso, não se devem localizar perto de zonas onde o ruído dificulte a comunicação e seja um fator de incómodo.

Os espaços de recreio regem-se de acordo com o Decreto-Lei nº 379/97 de 27 de dezembro, que estabelece as normas de segurança, ao nível da localização, implantação, conceção e organização funcional dos espaços de jogo e recreio, respetivo equipamento e superfícies de impacto. De referir, ainda, que o espaço exterior dos JI, em particular, deve localizar-se junto (ou em volta) do edifício, de modo a que o acesso à sala de atividades seja facilitado (Despacho-Conjunto nº 268/97 de 25 de agosto). Ao nível das dimensões, o espaço exterior do JI não deve ser inferior ao dobro da área da(s) sala(s) de atividade, devendo este espaço incluir, sempre que possível, uma área coberta, uma fonte de água e uma pequena arrecadação para o material de exterior (Despacho-Conjunto nº 268/97 de 25 de agosto). Os espaços de jogo e recreio devem ter iluminação, bancos e recipientes para a recolha de resíduos sólidos; toda a área do recinto deverá, ainda, ser provida de superfície de impacto (Decreto-Lei nº 379/97 de 27 de dezembro). O espaço exterior de um JI deve conter uma caixa de areia, estruturas fixas (para subir, trepar, suspender e escorregar) e uma área de espaço livre, sendo necessário que a sua organização permita que as crianças brinquem (sem perturbação das brincadeiras dos pares) e que evite acidentes devidos a choques (Despacho-Conjunto nº 258/97 de 21 de agosto). Os recreios devem ter variedade de material didático, sendo que, no mínimo, devem disponibilizar utensílios de jardinagem, utensílios para rega

(regador e mangueira), material para brincar na areia (pás, baldes e peneiras), carros de mão, bolas, arcos, ringues e pneus (Despacho-Conjunto nº 258/97 de 21 de agosto).

É importante compreender que o espaço oferecido à criança nunca deverá ser um espaço acabado, uma vez que a criança deverá ter a possibilidade do recriar, de modo a manter o interesse e a curiosidade pelo envolvimento, devendo este ter, assim, a capacidade de apresentar desafios correspondentes às suas exigências adaptativas (Correia, 1989). Segundo Neto (2001b), o espaço do jogo deve, também, contemplar os níveis de segurança mínimos. Além disso, as diferentes áreas de jogo deverão definir tipos de atividades, desde a criação de zonas de atividade organizadas à criação de zonas de atividades livres, visando possibilitar o espírito de iniciativa e o sentido criador e imaginativo, da personalidade infantil. O mesmo autor sugere ainda a criação das seguintes áreas de atividade:

- Zona de espaço livre: permite os movimentos globais e a utilização de materiais portáteis para os diversos jogos infantis, de pequena ou grande organização;
- Zona de aparelhos fixos: caracterizada pela implantação de aparelhos de várias formas e tamanhos, o que permite o desenvolvimento das capacidades motoras de base (equilíbrio, trepar, suspender, etc.) e a sua combinação motora (coordenações elementares);
- Zona “selvagem”: ligada essencialmente à aventura infantil. Área arborizada (e com alguma vegetação) e organizada, de forma dispersa, mediante vários elementos contrastantes (cabanas, areia, terra, etc.);
- Zona de *ateliers*: como espaço mais objetivo e organizado, estes locais teriam como finalidade o desenvolvimento das capacidades expressivas, em conjugação com as atividades de manuseamento.

Quanto à escolha dos materiais, o Ministère de l'Éducation nationale, CNDP (1985) recomenda que estes devem ser numerosos (para permitir a atividade simultânea de uma grande quantidade de crianças) e variados (para favorecer a riqueza das respostas lúdicas e motoras). Por sua vez, Flinchum (1981) sugere a introdução de alguns materiais no espaço de jogo, nomeadamente: os que estimulam o desenvolvimento da coordenação óculo-manual (tais como bolas e alvos e paredes para arremessos) e os que promovem o desenvolvimento de capacidades de agarrar (como, por exemplo, pequenas almofadas de areia, bastões, etc.). Para este autor, todo o material distribuído pelo espaço deve oferecer estímulos sensório-motores, ou seja, diferentes tipos de tecelagem, desenhos geométricos, equipamentos de som e outros estímulos, motivadores do movimento.

Brickman e Taylor (1996) referem que as crianças procuram materiais móveis, que possibilitem construir, imitar, explorar e experimentar. No que concerne à proteção e segurança os espaços de recreio, devem estes conter proteções que impossibilitem a entrada de animais, dificultem os atos de vandalismo e impeçam acessos diretos e imprevisíveis das crianças às vias de circulação e às zonas de estacionamento de veículos. Da mesma forma, o recreio deve estar sob vigilância, de modo a evitar acidentes e para que (no caso de ocorrerem) a ajuda seja rápida (Decreto-Lei nº 379/97 de 27 de dezembro).

3. Metodologia

No presente capítulo, procuramos descrever e justificar as opções metodológicas do estudo. Para além da caracterização da amostra e da apresentação do projeto de intervenção, serão, ainda, descritos os instrumentos de recolha de dados, o protocolo de observação, os procedimentos estatísticos e a respetiva calendarização do projeto.

3.1 Opções de caráter metodológico

No presente estudo, optamos por uma análise quantitativa de natureza comparativa, que visou descrever e comparar o comportamento motor e social das crianças, antes e após a intervenção pedagógica, levada a cabo no recreio escolar.

Segundo Patton (2002), a investigação de caráter quantitativo requer o uso de medidas e métodos padronizados (convertíveis em números), de tal modo que não permitem a expressão da variedade de perspetivas e experiências das pessoas, dado que as opções de resposta são limitadas, à partida. Nesta abordagem, os métodos de recolha de dados mais frequentes nesta investigação são os testes/escalas e as observações estruturadas (Ribeiro, 2008).

3.2 Caracterização da amostra

Neste estudo participaram dezanove crianças, doze rapazes e sete raparigas, do Jardim de infância do distrito de Viana do Castelo, com idades compreendidas entre os três e os seis anos de idade (quadro 3).

Quadro 3 - Valores médios, desvio padrão, mínimo e máximo da idade (em meses) para a amostra total e por género.

Género	N	Média	Desvio Padrão	Mínimo	Máximo
Masculino	12	66,8	8,9	42	75
Feminino	7	62,9	9,7	50	76
Total	19	65,3	9,1	42	76

3.3 Descrição do projeto de intervenção

Para a realização do presente projeto, foi necessário efetuar um pedido de autorização à Câmara Municipal de Viana do Castelo (anexo IV), assim como endereçar um convite aos encarregados de educação, para participarem (juntamente com os seus educandos) nas pinturas dos jogos do recreio (anexo V).

As intervenções realizadas no decorrer da PES II, iniciaram a 4 de março e terminaram a 12 de junho de 2013, totalizando sete sessões (anexo VI). Todas as sessões tiveram a duração aproximada de quarenta e cinco minutos e foram realizadas na parte da manhã. Com a exceção da quarta sessão que correspondeu às pinturas realizadas no recreio com a comunidade (figura 18), realizada num sábado das 9h às 18 h.



Figura 18 - Grupo que participou nas pinturas do recreio.

O projeto visou enriquecer o espaço de recreio através de jogos lúdico-motores. Importa realçar que as crianças tiveram um papel decisivo na escolha dos jogos.

Para o efeito, foram seleccionados os seguintes jogos:

Lagarta



Figura 19 - Jogo da lagarta.

Objetivo: Estimular capacidades de locomoção: salto a pés juntos;
Promover o equilíbrio dinâmico.

Descrição: Cada criança tem de se colocar atrás do círculo amarelo e saltar ao pé-coxinho (ou a pés juntos) de círculo em círculo. As crianças mais velhas posicionam-se atrás do círculo amarelo e dão um impulso para a frente (tentando chegar o mais longe possível, dentro de um círculo). As crianças têm de saltar a pés juntos, atingindo a maior distância possível entre a chamada e a queda.

Macaca



Figura 20 - Jogo da macaca.

Objetivos: Estimular capacidades de manipulação de objetos: lançar por baixo;
Estimular capacidades de locomoção: saltar a pé-coxinho;
Promover o equilíbrio dinâmico;
Promover noções de contagem.

Descrição: Joga uma criança de cada vez. A criança tem de lançar uma “pedra” acertando nas várias casas e saltar ao pé-coxinho sem perder o equilíbrio, para recuperar a “pedra”, no seu regresso.

Caracol



Figura 21 - Jogo do caracol.

Objetivos: Promover o equilíbrio dinâmico;
Estimular capacidades de locomoção: saltar a pé-coxinho;
Promover noções de contagem.

Descrição: A primeira criança lança o dado e salta, ao pé-coxinho, o número de casas que lhe saiu no dado.

Espelho



Figura 22 - Jogo do espelho.

Objetivos: Estimular a lateralidade e o esquema corporal;
Estimular o equilíbrio estático;
Distinguir as cores.

Descrição: Jogam duas crianças de cada vez, posicionando-se do lado que tem as cores todas. Têm de escolher qual a primeira a fazer de espelho. De seguida, a criança executa determinados movimentos (que a outra criança tem de copiar, em espelho). Por exemplo: a criança coloca a mão esquerda no círculo amarelo e, depois, coloca o pé direito no círculo azul. A outra criança terá de repetir os mesmos movimentos, sem se enganar. Depois, trocam de posição.

Galo

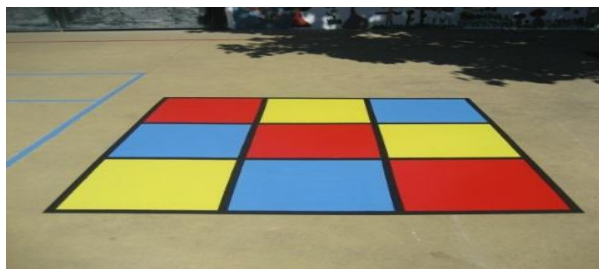


Figura 23 - Jogo do galo.

Objetivos: Estimular a concentração;
Estimular o raciocínio lógico.

Descrição: Dois jogadores colocam (alternadamente) as suas peças, nos espaços vazios, de modo a conseguirem uma sequência de 3 registos em linha, com o mesmo símbolo, estejam estes dispostos na vertical, na horizontal ou na diagonal. Também podem jogar com peças humanas.

Figuras geométricas



Figura 24 - Jogo das figuras geométricas.

Objetivos: Estimular capacidades de manipulação de objetos: lançar com precisão;
Distinguir as figuras geométricas;
Distinguir as cores;
Promover noções de contagem.

Descrição: Lançar uma bola, segundo um critério específico.

Águia



Figura 25 - Jogo da águia.

Objetivo: Estimular capacidades de locomoção: correr;
Estimular a capacidade de reação motora;
Promover a contagem;
Conhecer nomes de aves.

Descrição: As crianças são divididas em grupos iguais, de quatro ou mais elementos cada, e estão colocadas no seu ninho. Cada grupo de crianças tem um nome de ave: as andorinhas, os pardais, os melros, etc.

Uma criança será a águia e posiciona-se a meio do campo, no seu ninho. Outra criança, ainda, será a mãe, que se coloca no outro extremo do campo, onde a águia não pode entrar.

O jogo começa quando a mãe chama um grupo e este é obrigado a sair da sua área, atravessar o campo todo e entrar na casa da mãe. Mal a mãe chama um grupo (cada um na sua vez), a águia sai do seu ninho e tenta caçar os elementos desse grupo, tocando-lhes. Tenta apanhar o máximo de aves possível, antes destas entrarem na casa da mãe, e coloca-as no seu ninho. Logo de seguida, a mãe chama outro grupo de aves, até passarem todas para o outro lado.

Triciclos



Figura 26 - Circuito dos triciclos.

Objetivo: Estimular capacidades motoras: pedalar;
Respeitar regras.

Descrição: Andar de triciclo dentro do circuito.

Caixa



Figura 27 - Caixa com os materiais dos jogos.

Com as sugestões e a ajuda das crianças, fizemos as peças para o jogo da macaca e para o jogo do galo. Após vários diálogos sobre como iríamos fazer as peças para os respectivos jogos, chegámos à conclusão de que poderíamos reutilizar os pacotes de leite; uma criança (o J. P.) levantou, contudo, uma questão: “Não pode ser porque, sem o leite lá dentro,

o vento leva”, para resolvermos esta questão, decidimos colocar areia dentro dos pacotes de leite, de modo a não serem facilmente levados pelo vento. Nas peças do jogo do galo, as crianças desenharam as emoções trabalhadas na sala de atividades (como, por exemplo: triste e alegre). Para o jogo da macaca, desenharam o próprio jogo nas respectivas caixas.

A caixa para colocar os materiais (figura 27) foi fornecida por um pai e, posteriormente, foi pintada pelas crianças.

Mural



Figura 28 - Mural do projeto.

No final do projeto elaboramos um mural (figura 28), com as opiniões das crianças e dos adultos sobre o recreio. Uma síntese destas opiniões é apresentada no anexo VII. Este mural também teve como objetivo, divulgar e partilhar este projeto com a comunidade.

3.4 Instrumentos de recolha de dados

De modo a identificar e comparar o comportamento motor e social das crianças recorreu-se à observação estruturada antes e após a implementação do projeto com o auxílio de uma câmara de filmar. Procedeu-se, igualmente, à realização de uma entrevista com uma única questão, após a intervenção no recreio: “Qual é o teu jogo preferido no recreio?” (anexo VIII).

3.5 Protocolo de observação

O protocolo de observação foi baseado em protocolos previamente adotados, noutros estudos, nomeadamente: Neto (1985), Pimenta (2000) e Silva e Brito (1997).

Numa fase preliminar à observação, as categorias comportamentais definidas nesse protocolo foram adaptadas, por nós, após um levantamento geral dos comportamentos mais observáveis, no espaço de recreio. Nesta fase, foi ainda testado o melhor posicionamento da câmara de filmar, de modo a diminuir a influência deste procedimento no comportamento das crianças.

Para a observação, recorreu-se ao procedimento de análise focal, tendo cada criança sido filmada durante 3 períodos (de 3 minutos), durante o recreio. De modo a ser possível proceder-se à observação, foram definidos grupos, compostos (aleatoriamente) por 5 crianças, tendo cada grupo sido observado em dias distintos. As filmagens dos vários elementos do grupo foram intercaladas, sendo que só após todos os 5 elementos terem sido observados durante o 1º período de 3 minutos se procedeu à observação do 2º período (e, assim, sucessivamente), até que cada criança obtivesse um total de 9 minutos.

Posteriormente, procedeu-se à descodificação do comportamento das crianças, através do conjunto de categorias previamente definido (que teve por base os comportamentos mais observados, na fase preliminar: correr, saltar, baloiçar, pontapear, etc.) e das categorias comportamentais, consideradas nos estudos anteriormente referidos. Efectuou-se o preenchimento da ficha de registo (anexo IX), onde a unidade de medida de observação adotada foi o segundo.

Para a observação da dimensão do comportamento motor e social das crianças, adotaram-se as seguintes categorias:

Atividade motora - desempenhos motores, manifestados pelas crianças de forma moderada ou intensiva e envolvendo uma atividade simbólica ou de jogo de regras. Exemplo: joga futebol, anda de triciclo, joga à macaca, etc.

Isolada - a criança encontra-se sozinha a explorar um jogo ou aparelho;

Em grupo - a criança explora um jogo ou aparelho, simultaneamente com outras crianças;

Transição - deslocamento para retomar um lugar numa formação ou deslocamento de um jogo/aparelho para outro. Exemplo: desloca-se do circuito dos triciclos para o jogo da macaca;

Ajuda - a criança ajuda outra criança, na realização de um movimento. Exemplo: empurra o baloiço;

Espera - período durante o qual a criança aguarda a sua vez, para utilizar um jogo ou um aparelho. Exemplo: aguarda por um triciclo;

Contemplação - período em que a criança, parada, contempla os colegas, o movimento do espaço de recreio ou se encontra a decidir o que vai fazer de imediato. Exemplo: contempla os colegas, a explorar um jogo;

Interação verbal - período durante o qual a criança entra em comunicação verbal com uma ou mais crianças. Exemplo: num jogo ou aparelho, fala com outra criança.

Quanto à observação da dimensão do movimento, estabeleceram-se as seguintes categorias:

Movimentos locomotores - considerados aqueles que implicam mudanças de posição e localização do corpo;

Movimentos posturais - consideram-se aqueles que implicam uma alteração postural, sem necessidade de deslocamento espacial;

Movimentos de manipulativos - consideram-se aqueles que implicam a manipulação ou controlo de objetos.

Como se pretende uma descrição dos padrões motores, as categorias de movimento definidas comportam, ainda, as subcategorias que se seguem, no quadro 4:

Quadro 4 - Categorias de movimento (habilidades motoras).

Movimentos locomotores	Movimentos posturais	Movimentos de manipulativos
Subcategorias		
Correr	Equilibrar-se	Levantar
Andar	Desequilibrar-se	Empurrar
Subir	Levantar-se	Arrastar
Descer	Sentar-se	Atirar
Escorregar	Inclinar-se	Puxar
Chocar	Encostar-se	Prender
Parar	De pé	Agarrar
Rolar	Balancear-se	Suspender
Rodar	Baloçar	Sustentar
Pedalar	Baixar-se	Pontapear
Saltar	Cair	Trepar
Deslizar		Tocar

3.6 Procedimentos estatísticos

Para o tratamento dos dados estatísticos, utilizou-se o programa estatístico SPSS (Statistical Package for Social Sciences) versão 20.0 e o programa Microsoft Excel, versão 2010. Os resultados encontrados foram descritos através de indicadores de tendência central e de dispersão (média e desvio padrão) e através de frequências e percentagens. Recorremos, também, ao teste de Wilcoxon para comparar o comportamento motor e social, antes e após a intervenção.

3.7 Fases do estudo e calendarização

Este estudo foi realizado entre março de 2013 e fevereiro de 2014 (quadro 5).

Quadro 5 - Fases do estudo.

Data	Fases do estudo
março de 2013	Revisão da literatura; Pedido de autorização à Coordenadora do Jardim de infância e à Diretora de Agrupamento; Pedido à Câmara Municipal de Viana do Castelo e aos encarregados de educação; Filmagem das crianças em atividade livre, no recreio, antes da intervenção.
abril de 2013	Introdução dos jogos; Seleção dos jogos lúdico-motores com as crianças.
maio de 2013	Pinturas dos jogos, no recreio, com os pais e as crianças; Introdução e confeção de alguns materiais manipuláveis; Exploração dos jogos introduzidos no recreio.
junho de 2013	Realização da entrevista às crianças; Filmagem das crianças em atividade livre, no recreio, depois da intervenção.
julho\ agosto de 2013	Visualização das filmagens; Organização e tratamento de dados estatísticos.
setembro 2013\ fevereiro de 2014	Redação do trabalho escrito.

4. Apresentação e discussão dos resultados

4.1 Comportamento social das crianças antes e após a intervenção

O quadro 6 compara o tempo médio que as crianças despenderam em atividades isoladas e/ou de grupo, antes e após a intervenção.

Quadro 6 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão em cada categoria de comportamento social, antes e após a intervenção, para a amostra total.

Categorias	Antes	Após	<i>z</i>
	<i>M ± DP</i>	<i>M ± DP</i>	
Isolada	81,6 ± 75,6	32,1 ± 18,4	< .001
Em grupo	458,4 ± 75,6	508,0 ± 18,4	< .001

A figura 29 ilustra a percentagem do tempo total observado em atividades de grupo e/ou isoladas, antes e após a intervenção.

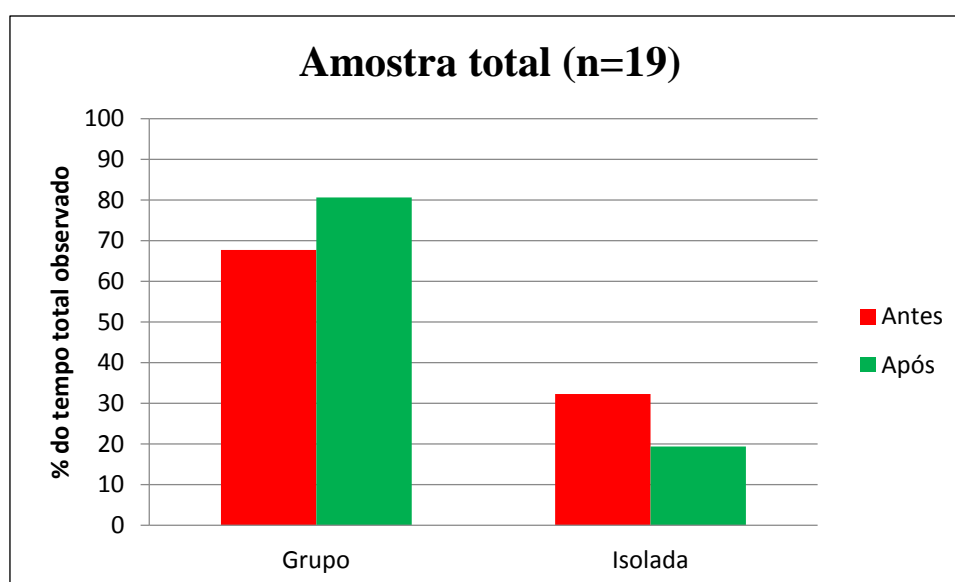


Figura 29 - Atividade isolada e em grupo, para a amostra total, antes e após a intervenção.

Pela análise do quadro 6 e da figura 29, constata-se que (independentemente do momento de observação) as crianças passam a maior parte do recreio em atividades de grupo. Contudo, é notório que a intervenção promoveu um aumento da atividade de grupo, uma vez que tais atividades aumentaram de uma média de 458,4 segundos para uma média de 508 segundos, enquanto as atividades isoladas reduziram de uma média de 81,6 segundos para 32,1 segundos.

No quadro 7, procedemos à mesma análise, desta vez, em função do género.

Quadro 7 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão do comportamento social, antes e após a intervenção por género.

Categorias	Masculino (n=12)		Feminino (n=7)	
	Antes	Após	Antes	Após
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$
Isolada	70,0 \pm 60,5	31,2 \pm 20,3	101,4 \pm 98,6	33,6 \pm 16,0
Em grupo	470,0 \pm 60,5	508,7 \pm 20,3	438,6 \pm 98,6	506,4 \pm 16,0

Pela leitura do quadro 7, conclui-se que, em ambos os géneros, houve uma diminuição do tempo em atividades isoladas. A atividade isolada nas raparigas reduziu de 101,4 segundos para 33,6 segundos, ao passo que, nos rapazes, diminuiu de 70 segundos para 31,2 segundos.

Globalmente, estes resultados apoiam os estudos que defendem o recreio como um espaço potenciador das relações sociais entre pares (Neto, 1984, 1997; Papalia & Olds, 1998).

4.2 Comportamento motor das crianças antes e após a intervenção

O quadro 8 apresenta o tempo médio (em segundos) e respetivo desvio padrão, nas diferentes categorias de comportamento motor, antes e após a intervenção.

Quadro 8 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão em cada categoria do comportamento motor, antes e após a intervenção para a amostra total.

Categorias	Antes	Após	z
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	
Atividade motora	376,6 \pm 83,2	472,4 \pm 27,6	< .001
Transição	19,7 \pm 5,6	10,8 \pm 4,5	< .001
Ajuda	10,3 \pm 19,7	2,1 \pm 7,1	.017
Espera	30,0 \pm 39,7	6,8 \pm 6,5	< .001
Contemplação	24,7 \pm 12,2	10,5 \pm 4,4	< .001
Interação verbal	52,1 \pm 47,4	25,8 \pm 13,7	< .001

De uma forma global, a intervenção no recreio promoveu uma alteração no comportamento motor das crianças, registando-se diferenças significativas ($z < .017$) em todas as categorias de comportamento motor analisadas.

Pela leitura do quadro 8, conclui-se que o tempo médio de atividade motora aumentou, após a intervenção no recreio (de 376,6 seg. para 472,4 seg.). Nas restantes categorias, o tempo médio foi inferior, nomeadamente o de transição (de 19,7 seg. para 10,8 seg.), o de ajuda (de 10,3 seg. para 2,1 seg.), o de contemplação (de 24,7 seg. para 10,5 seg.) e o de interação verbal (de 52,1 seg. para 25,8 seg.). De salientar que o comportamento de espera passou de 30 segundos para 6,8 segundos, após a intervenção.

De facto, o tempo de atividade motora aumentou, em detrimento de atividades como o de transição, de ajuda, de espera, de contemplação e de interação verbal. Esta evidência reforça os estudos que concluíram haver um aumento dos níveis de atividade motora, após o enriquecimento do recreio escolar (Carvalho, Coelho, Laranjeira, Monteiro & Azevedo, 2009; Ridgers, Stratton, Fairclough & Twisk, 2007).

O quadro 9 apresenta o tempo médio despendido, por categoria de comportamento, antes e após a intervenção, de acordo com o género.

Quadro 9 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão em cada categoria de comportamento motor, antes e após a intervenção por género.

Categorias	Masculino (n=12)		Feminino (n=7)	
	Antes	Após	Antes	Após
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$
Atividade motora	412,5 \pm 61,5	486,2 \pm 18,5	315,0 \pm 82,5	448,6 \pm 25,0
Transição	17,5 \pm 5,0	10,4 \pm 4,5	23,6 \pm 4,7	11,4 \pm 3,8
Ajuda	12,1 \pm 24,1	2,5 \pm 8,7	7,1 \pm 9,5	1,4 \pm 3,8
Espera	30,0 \pm 48,0	6,7 \pm 8,1	30,0 \pm 23,1	7,1 \pm 2,7
Contemplação	21,7 \pm 9,4	10,4 \pm 3,9	30,0 \pm 15,3	10,7 \pm 5,3
Interação verbal	46,2 \pm 42,8	23,7 \pm 14,8	62,1 \pm 56,5	29,3 \pm 11,7

Os resultados indicam que a atividade motora foi o comportamento mais patente antes e após a intervenção, em ambos os géneros. Após a intervenção, verificou-se um aumento do tempo de atividade motora e uma redução nas restantes categorias de comportamento, em ambos os géneros.

Antes da intervenção, os rapazes envolviam-se mais em atividades motoras e em comportamentos de ajuda do que as raparigas. Estas por sua vez, envolviam-se mais em atividades de transição, de contemplação e de interação verbal comparativamente aos rapazes. Curiosamente, estas diferenças minimizam-se após a intervenção, passando os rapazes e as raparigas a ter tempos semelhantes nas diferentes categorias de comportamento. Estes resultados sugerem que as atividades de enriquecimento motor no recreio escolar tiveram um maior impacto nas raparigas do que nos rapazes, uma vez que foi no género feminino em que se verificaram mudanças mais expressivas.

4.3 Movimentos predominantes antes e após a intervenção

A figura 30 apresenta a percentagem do tempo total observado nas diferentes categorias de movimento (habilidades motoras: locomoção, postural e manipulação), antes e após a intervenção.

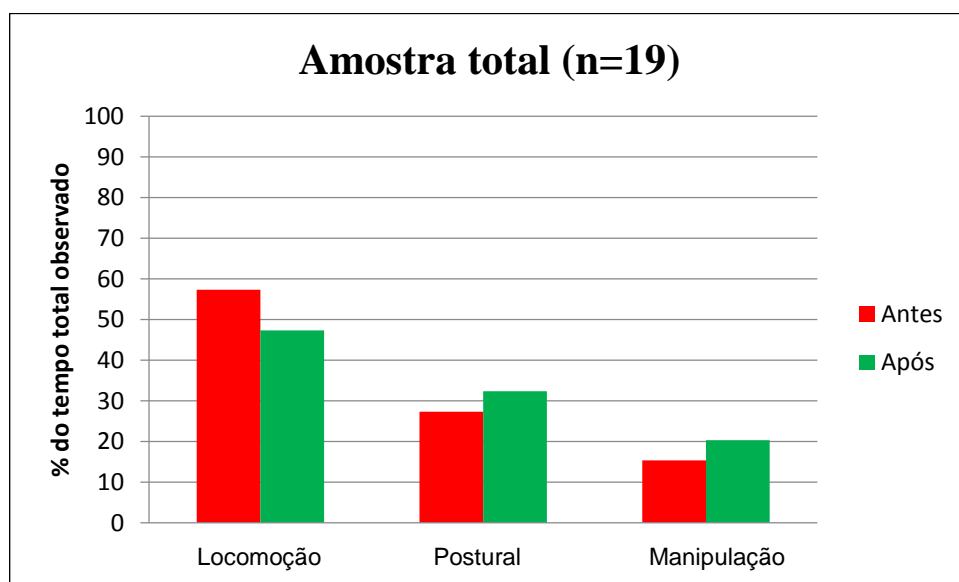


Figura 30 - Percentagem do tempo total observado em cada categoria de movimento, antes e após a intervenção.

Ao analisar o valor percentual registado em cada categoria de movimento: locomoção, postural, manipulação (figura 30), é possível verificar que as habilidades de locomoção predominaram, em ambas as fases, seguindo-se as habilidades posturais. No entanto, após a intervenção, ocorreu uma diminuição da percentagem de tempo despendido em atividades de locomoção (de 57,3% para 47,3%), em prol do aumento das atividades posturais (de 27,3% para 32,4%) e de manipulação (de 15,4% para 20,3%).

4.4 As brincadeiras/jogos das crianças antes e após a intervenção

O quadro 10 identifica as brincadeiras das crianças, antes da intervenção no recreio e o respetivo tempo médio envolvido em cada uma dessas atividades lúdicas.

Quadro 10 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão verificados nos jogos, antes da intervenção.

Jogos	Total (n=19)	Masculino (n=12)	Feminino (n=7)
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$
Apanhada	118,4 \pm 33,2	127,5 \pm 30,1	102,9 \pm 34,5
Baloioço	45,8 \pm 54,0	21,2 \pm 41,0	87,9 \pm 49,1
Escondidas	53,4 \pm 29,6	63,0 \pm 26,0	37,1 \pm 30,2
Futebol	86,8 \pm 86,5	137,5 \pm 68,2	0,0 \pm 0,0
Trepar	23,2 \pm 27,4	25,8 \pm 28,7	18,6 \pm 26,7
Escorrega	43,7 \pm 36,5	36,7 \pm 41,2	55,7 \pm 24,7
Winx	31,3 \pm 50,5	0,0 \pm 0,0	85,0 \pm 48,3

Pela análise do quadro 10, concluí-se que as crianças, antes da intervenção, brincavam (sobretudo) à apanhada (com 118,4 seg.) e ao futebol (com 86,8 seg.). A leitura dos dados (em função do género) aponta para uma diferenciação no comportamento lúdico, entre os rapazes e as raparigas. Claramente, os rapazes brincavam mais tempo ao futebol (137,5 seg.), à apanhada (127,5 seg.) e às escondidas (63,0 seg.), comparativamente às raparigas. Estas, por sua vez, para além de brincarem à apanhada (102,9 seg.) e às *Winx* (jogo faz de conta, 85,0 seg.), também exploravam mais tempo os aparelhos fixos do recreio (baloioço e escorrega), comparativamente aos rapazes. Esta diferenciação entre os rapazes e as raparigas foi igualmente encontrado no estudo de Neto e Marques (2004), tendo concluído que o futebol, os jogos de contato e de agilidade são os mais praticados pelos rapazes, enquanto os jogos de apanhada e tradicionais são os mais praticados pelas raparigas.

O quadro 11 identifica as brincadeiras das crianças, após a intervenção no recreio e o respetivo tempo médio envolvido em cada uma dessas atividades lúdicas.

Quadro 11 - Tempo médio (seg.) e desvio padrão verificados nos jogos, após a intervenção.

Jogos	Total (n=19)	Masculino (n=12)	Feminino (n=7)
	$M \pm DP$	$M \pm DP$	$M \pm DP$
Apanhada	63,2 \pm 24,0	73,3 \pm 15,0	52,9 \pm 28,0
Baloço	9,7 \pm 19,3	2,5 \pm 8,7	22,1 \pm 26,4
Escondidas	25,3 \pm 21,8	34,2 \pm 20,8	10,0 \pm 14,1
Trepar	2,6 \pm 8,0	4,2 \pm 10,0	0,0 \pm 0,0
Escorrega	0,0 \pm 0,0	0,0 \pm 0,0	0,0 \pm 0,0
Winx	13,7 \pm 22,2	0,0 \pm 0,0	37,1 \pm 21,4
Jogo da macaca	76,3 \pm 15,0	69,2 \pm 20,3	81,4 \pm 14,6
Jogo do caracol	60,0 \pm 17,6	56,7 \pm 16,7	65,7 \pm 19,0
Jogo da lagarta	11,0 \pm 12,0	10,0 \pm 12,1	12,9 \pm 12,5
Jogo do galo	22,6 \pm 15,5	23,0 \pm 15,4	22,1 \pm 16,8
Jogo da águia	41,6 \pm 32,6	52,5 \pm 26,6	22,9 \pm 35,3
Triciclos	100,3 \pm 16,0	102,9 \pm 17,6	95,7 \pm 12,7
Jogo do espelho	14,2 \pm 11,3	12,9 \pm 11,0	16,4 \pm 12,5
Saltar à corda	15,8 \pm 12,3	15,0 \pm 12,6	17,1 \pm 12,5
Figuras geométricas	27,6 \pm 11,8	30,0 \pm 12,6	23,6 \pm 11,1

Notoriamente, as crianças alargaram o seu leque de atividades lúdicas (quadro 11), após o enriquecimento do recreio. A intervenção levada a cabo proporcionou-lhes aprender e explorar novas atividades lúdicas/brincadeiras, como o jogo da macaca, o jogo do caracol, o jogo da lagarta, o jogo do galo, o jogo da águia, o circuito de triciclos, o jogo do espelho e o jogo das figuras geométricas. Os jogos/atividades com maior impacto foram o circuito de triciclos (com 100,3 seg.) e o jogo da macaca (com 76,3 seg.).

Quando analisamos as atividades lúdicas das raparigas e dos rapazes, concluímos que os rapazes tendem a envolver-se mais tempo em atividades de perseguição (apanhada, com 73,3 seg.) e de manipulação de objetos (figuras geométricas, com 30,0 seg.), comparativamente às raparigas. Por sua vez, estas tendem a envolver-se mais em jogos de equilíbrio/perícia, como por exemplo o jogo da macaca (com 81,4 seg.), o jogo do caracol (com 65,7 seg.) e o jogo do espelho (com 16,4 seg.).

O circuito dos triciclos foi realmente a atividade mais explorada, por ambos os géneros.

4.5 Preferências lúdicas das crianças após a intervenção

A figura 31 ilustra as preferências lúdicas das crianças, após a intervenção.

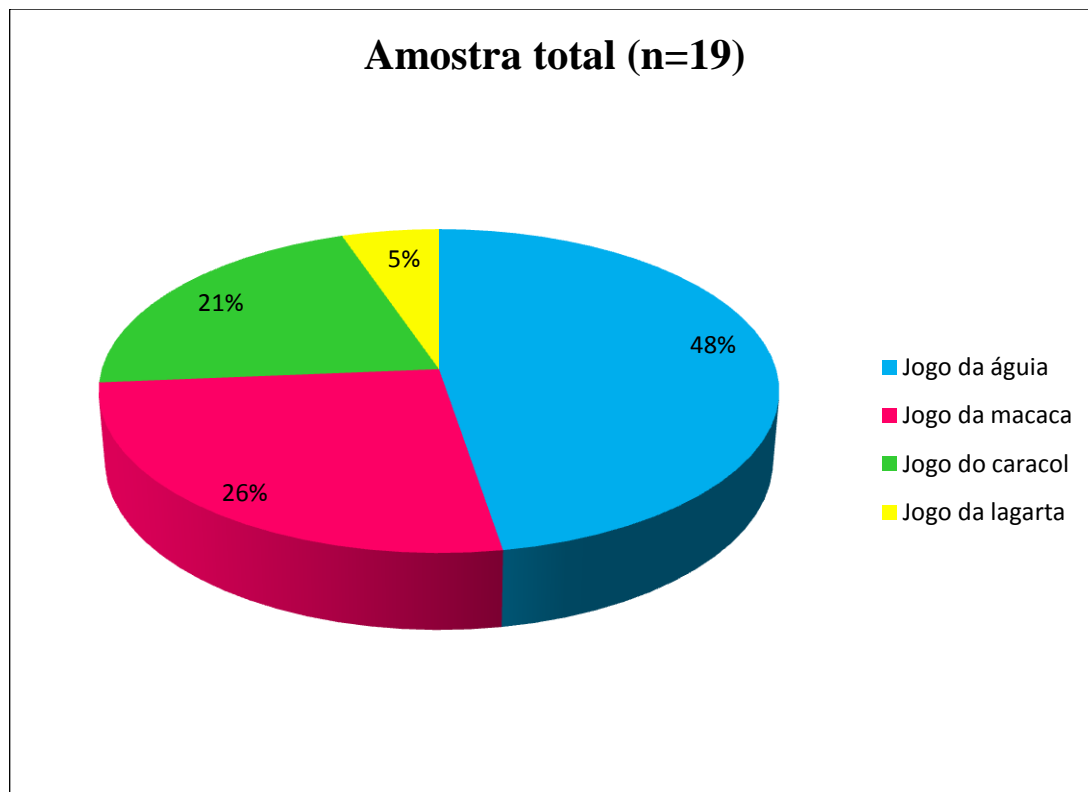


Figura 31 - Percentagem das preferências lúdicas da amostra total, após a intervenção.

A maioria das crianças indicou o jogo da águia como a sua atividade de eleição (48%), seguindo-se o jogo da macaca (26%), o jogo do caracol (21%) e, por último, o jogo da lagarta (5%).

A figura 32 ilustra as preferências lúdicas dos rapazes, após a intervenção.

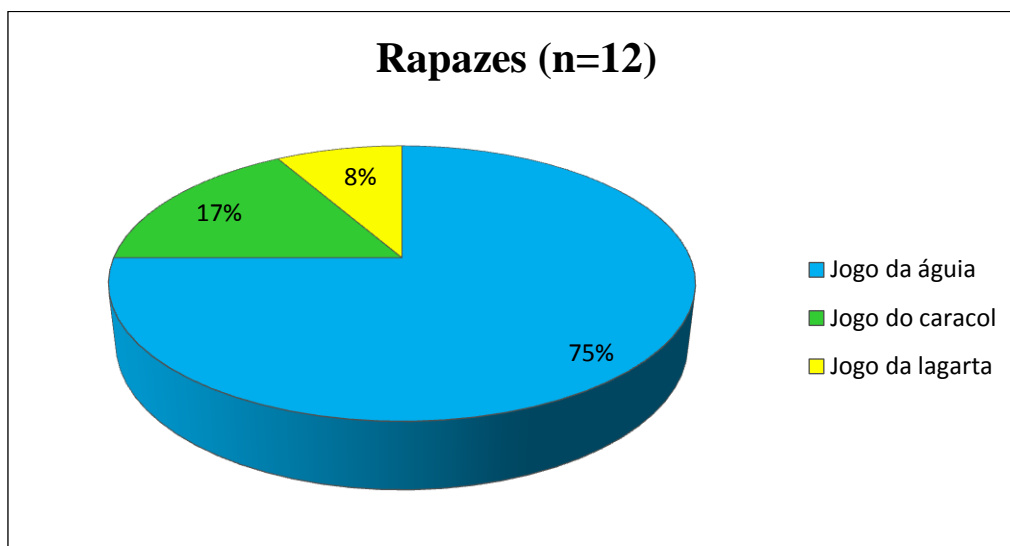


Figura 32 - Percentagem das preferências lúdicas dos rapazes, após a intervenção.

Os rapazes indicaram o jogo da água como um dos preferidos (com 75%), seguindo-se o jogo do caracol (com 17%) e o jogo da lagarta (com 8%).

A figura 33 ilustra as preferências lúdicas das raparigas, após a intervenção.

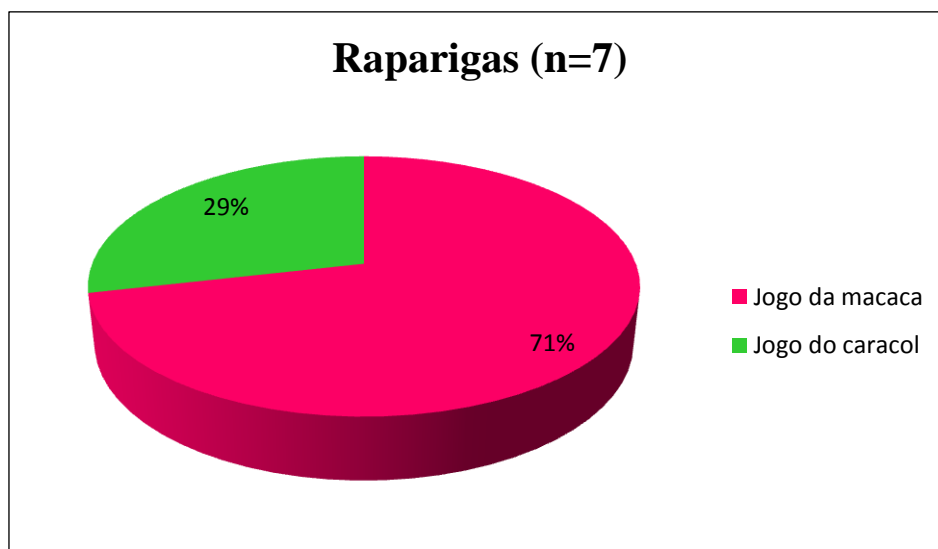


Figura 33 - Percentagem das preferências lúdicas das raparigas, após a intervenção.

As raparigas indicaram o jogo da macaca como um dos preferidos (com 71%) e o jogo do caracol (com 29%).

5. Conclusões

Através dos resultados obtidos no presente estudo, podemos sintetizar as seguintes conclusões:

- O projeto de intervenção pedagógica levado a cabo no recreio escolar promoveu alterações no comportamento motor e social das crianças;
- A intervenção no recreio promoveu um aumento das relações sociais entre as crianças (atividade de grupo/social);
- O tempo de atividade motora aumentou, em detrimento do tempo envolvido nos episódios de transição, de ajuda, de espera, de contemplação e de interação verbal;
- Os jogos/brincadeiras introduzidos no recreio permitiram estimular as habilidades de locomoção, posturais e de manipulação; contudo, foi notória uma envolvimento das crianças sobretudo em atividades de locomoção;
- Este projeto possibilitou às crianças aprender e explorar novas atividades lúdicas/brincadeiras, como o jogo da macaca, o jogo do caracol, o jogo da lagarta, o jogo do galo, o jogo da águia, o circuito de triciclos, o jogo do espelho e o jogo das figuras geométricas;
- Apesar do circuito dos triciclos ser a atividade mais explorada por ambos os géneros, uma diferenciação do comportamento lúdico entre rapazes e raparigas foi encontrada na exploração dos restantes jogos/brincadeiras introduzidas no recreio; os rapazes tendem a envolver-se mais tempo em atividades de perseguição e de manipulação de objetos, enquanto as raparigas envolvem-se mais em jogos de equilíbrio/perícia, como por exemplo: o jogo da macaca, o jogo do caracol e o jogo do espelho;
- O jogo da águia, o jogo da macaca, o jogo do caracol e o jogo da lagarta foram nomeados pelas crianças como os jogos preferidos.

Globalmente podemos concluir que, a intervenção no recreio teve um grande impacto nas crianças, uma vez que beneficiaram de estímulos significativos para o seu desenvolvimento motor e social. O estímulo passou também pela responsabilização das crianças relativamente à caixa dos materiais, tendo as mesmas assumido, nesse caso, atitudes de autonomia e de responsabilidade.

Neste projeto foi muito importante envolver toda a comunidade educativa, sem eles este projeto não teria o mesmo resultado, não queremos aqui esquecer a participação da Câmara Municipal de Viana do Castelo.

No final do projeto, foi muito gratificante ouvir as crianças referir:

T.R. *“O recreio está fixe e bonito, gosto muito dos jogos”.*

J.P. *“O recreio está muito elegante, está fixe e gosto muito de brincar nos jogos”.*

J.P. *“O recreio ficou muito bonito, fixe e está muito animado”.*

R.C. *“O recreio é fixe e colorido, os jogos são divertidos”.*

A.C. *“O recreio está muito fixe, divertido e tem muitas cores”.*

H.R. *“O recreio está muito bonito, porque tem mais cores e está fixe”.*

D.F. *“O recreio está bonito, tem muitos jogos e adoro jogar neles”.*

F.R. *“O recreio está bonito, tem muitas cores e gosto muito dele porque está fixe”.*

A.P. *“O recreio está lindo, está muito colorido e gosto dele”.*

R.L. *“O recreio está fantástico, giro, divertido e colorido”.*

A.C. *“O recreio está lindo e bonito, tem jogos divertidos, está muito fixe”.*

R.N. *“O recreio está colorido, muito bonito e tem animais nos jogos”.*

L.R. *“O recreio está bonito, gosto dos jogos que estão pintados e gosto de jogar, está fixe”.*

L.G. *“O recreio está fixe, tem muitos jogos divertidos para brincar”.*

M.J. *“O recreio está muito bonito, está cheio de jogos muito divertidos e giros”.*

S.F. *“O recreio está bonito e gosto muito de brincar lá fora nos jogos”.*

S.O. *“O recreio está muito bonito, jogo muitas vezes nos jogos com os meus amigos”.*

M.B. *“O recreio está lindo, gosto muito de brincar neles”.*

M.R. *“O recreio está muito colorido e bonito, gosto muito dos jogos”.*

De facto, o projeto realizado foi extremamente enriquecedor, do ponto de vista pessoal e profissional. Esta experiência permitiu-me solidificar (significativamente) a minha competência pedagógica e científica, para uma atuação futura mais democrática, mais participativa e transformadora no contexto pré-escolar.

O recreio escolar é, sem dúvida, um espaço de aprendizagem. Indiscutivelmente, a organização dos equipamentos e materiais do espaço de recreio deve ser cuidadosamente pensada, já que a disposição desses equipamentos e materiais condicionam, em grande medida, aquilo que as crianças podem fazer e aprender (Ministério da Educação, 1997). Do ponto de vista da criança, inquestionavelmente “o prazer do jogo é conquistado pelas condições de ação possíveis no espaço” (Neto, 2001b, p.15).

Parte III

Reflexão final sobre a PES

As Práticas de Ensino Supervisionadas I e II foram, sem dúvida, as unidades curriculares mais importantes durante o mestrado de Educação Pré-escolar, dado que consegui, finalmente, colocar em prática tudo aquilo que aprendi ao longo da minha formação académica. Durante a PES I e a PES II, desenvolvi um estágio no contexto de Educação Pré-escolar, onde tive a oportunidade de interagir com um grupo de crianças, com idades compreendidas entre os três e os seis anos de idade. Comecei por observar o grupo (durante seis semanas) e, só mais tarde, fiquei responsável pelas crianças da sala. Segundo o DEB (1997), é fundamental observar cada criança e o grupo para conhecer as suas capacidades, interesses e dificuldades, recolher as informações sobre o contexto familiar e o meio em que as crianças vivem, claramente são práticas necessárias para compreender melhor as características das crianças e adequar o processo educativo às suas necessidades. Tive também, a oportunidade de fazer um estágio de observação e participação em creche, durante cinco semanas (num total de quinze horas).

Tive ao meu encargo dezanove crianças, com as quais foi possível orientar e estimular no processo de ensino/aprendizagem, promovendo assim, o desenvolvimento integral das crianças. Sem dúvida, que evolui profissional como pessoalmente com as crianças, a educadora e os professores.

As planificações foram, sem dúvida, uma ferramenta essencial, em todo este percurso ao lado do meu par pedagógico – tendo proporcionado a partilha de ideias e saberes e promovendo, assim, a planificação de atividades e experiências mais enriquecedoras para o grupo. Ao longo das sessões, foi sempre nossa preocupação que as atividades estivessem articuladas com as diferentes áreas e domínios, ou seja, que o trabalho surgisse com naturalidade e se regesse por um fio condutor. Tivemos sempre o cuidado de planear situações de aprendizagem bastante estimulantes, de modo a interessar e motivar cada criança, apoiando-a, para que chegasse a níveis de realização não atingidos por ela sozinha. Este planeamento teve sempre como base os interesses da criança. De acordo com o DEB (1997), o planeamento realizado com a participação das crianças, permite ao grupo beneficiar da sua diversidade, das capacidades e competências de cada criança, num processo de partilha facilitador da aprendizagem e do desenvolvimento de todas e de cada uma.

Todas as planificações foram vistas pelo educador cooperante e, posteriormente, pelo professor orientador da ESE que, com as suas opiniões e sugestões, permitiram que eu crescesse como futura educadora de infância. O educador deve planear o seu trabalho e avaliar o processo e respetivos efeitos no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças (Ministério da Educação, 1997).

As reflexões que tivemos com os professores da ESE, após cada semana de intervenção, também contribuíram para o meu desenvolvimento profissional e pessoal, uma vez que, ao refletir sobre a minha prática, isso permitiu reconhecer os meus erros e valorizar as minhas competências e qualidades.

A educadora cooperante foi um elemento muito importante, durante esta etapa. Foi com ela que aprendi muito daquilo que é ser educador de infância e foi com ela que aprendi como lidar com um grupo heterogéneo de 19 crianças, com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos de idade. Aprendi a resolver os problemas que podem surgir dentro e fora da sala de atividades, aprendi como lidar com os pais das crianças, aprendi a viver cada dia no Jardim de infância como se fosse único e sempre com um sorriso, já que o mais importante é tornar as crianças felizes.

Todos os professores da Prática de Ensino Supervisionada também foram muito importantes, uma vez que acompanharam todo o meu percurso, através das suas observações e motivando sempre no sentido do aperfeiçoamento corrigindo os aspetos menos positivos e, sobretudo, incentivando a refletir sobre as ações tomadas.

O trabalho de investigação foi, sem dúvida, uma grande aprendizagem, dado ter sido a primeira vez que me deparei com um trabalho tão complexo, que requer muita investigação, pesquisa e análise. Este estudo foi uma mais-valia, tanto a nível pessoal como profissional, uma vez que tive a oportunidade de aprofundar os meus conhecimentos, relativamente ao contexto Pré-escolar. Foi um trabalho muito árduo, com algumas lágrimas pelo meio, mas confesso que me foi muito gratificante realizar este projeto.

Não posso deixar de mencionar o grupo de crianças com que trabalhei ao longo desta caminhada: elas foram, sem dúvida, um grande apoio que tive, impulsionando toda a dedicação e entusiasmo que pus nesta etapa da minha vida. Sem elas, este trabalho não teria o mesmo resultado, uma vez que se mostraram sempre muito empenhadas e muito interessadas em colaborar nas tarefas propostas. A participação da comunidade neste projeto também foi

muito importante. Segundo o DEB (1997), “a colaboração dos pais, e também de outros membros da comunidade, o contributo dos seus saberes e competências para o trabalho educativo a desenvolver com as crianças, é um meio de alargar e enriquecer as situações de aprendizagem” (p.45).

A experiência na creche também ajudou imenso a compreender outra realidade e, conseqüentemente, a tornar-me uma melhor profissional. Ao conhecer cada criança, a minha forma de olhar o mundo mudou, uma vez que contactei com novas realidades, muito diferentes daquelas que já conhecia.

Destas experiências, levo momentos de muito trabalho, revertidos em sorrisos, vontade de aprender e muitas brincadeiras.

Para concluir faço um balanço muito positivo da Prática de Ensino Supervisionada e do Projeto de Investigação, foi um ano repleto de experiências fantásticas, de aprendizagens e emoções, que ficarão para sempre no meu coração.

Referências bibliográficas

- Arribas, T. L. (2004). *Educação Infantil: Desenvolvimento, currículo e organização escolar*. Porto Alegre: Artmed.
- Bassedas, E., Huguet, T. & Solé, I. (1999). *Aprender e Ensinar na Educação Infantil*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Brickman, N. A. & Taylor, L. S. (1996). *Aprendizagem activa*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Brockman, R., Jago, R. & Fox, K. R. (2011). Children's active play: self-reported motivators, barriers and facilitators. *BMC Public Health*, 11(1), 461. doi:10.1186/1471-2458-11-461
- Brown, P. (2001). *Developmental Domains and Outdoor Play Components*. Spring: Children's Institute for Learning and Development.
- Cardon, G., Cauwenberghe, E., Labarque, V., Haerens, L. & Bourdeaudhuij, I. (2008). The contribution of preschool playground factors in explaining children's physical activity during recess. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 5, 11–18.
- Carvalho, I. M., Coelho, E., Laranjeira, H., Monteiro, G. & Azevedo, A. (2009). Recreios Escolares: Comparação das áreas e tipos de equipamentos em função da obesidade. In L.P. Rodrigues, L. Saraiva, J. Barreiros & O. Vasconcelos (Eds.). *Estudos em desenvolvimento motor da criança II* (217–224). Viana do Castelo: ESE-IPVC
- CDC (2000). *Promoting better health for young people through physical activity and sports*. Obtido em 4 de abril de 2011, de <http://www.cdc.gov/HealthyYouth/physicalactivity/promotingHealth/dfs/ppara07.pdf>
- Condessa, I. (2009). *Reaprender a Brincar: da especificidade à diversidade*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- COPEC (2001). *Recess in elementary schools. A Position Paper from the National Association for Sport and Physical Education*. New York, Albany: SUNY.
- Correia, A. (1989). *Planeamento do Espaço de Jogo Infantil*. Lisboa: Edição do Ministério da Educação.
- DEB (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Decreto-Lei nº 379/97, de 27 de Dezembro, Diário da República, I - Série-A, nº 298/97.
- Despacho-Conjunto nº 258/97, de 21 de Agosto, II Série.
- Despacho-Conjunto nº 268/97, de 25 de Agosto, II Série.

- Eckert, M. (1993). *Desenvolvimento Motor* (3ª Ed.). São Paulo: Manole.
- Erikson, E. H. (1976). *Identidade: Juventude e crise* (2ª ed.). Rio de Janeiro: Zahar.
- Fjortoft, I. (2001). The natural environment as a playground for children: the impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early Childhood Education Journal*, 29, 111–117.
- Fjortoft, I. (2004). Landscape as playscape: the effects of natural environments on children's play and motor development. *Children, Youth and Environments*, 14, 21–44.
- Flavell, J. (1963). Quantity, Logic, Number, Time, Movement and Velocity. In *The Developmental Psychology of Jean Piaget* (298–326). Princeton, NJ: Van Nostrand.
- Flinchum, B. (1981). *Desenvolvimento Motor da Criança*. Rio de Janeiro: Editora Interamericana.
- Freitas, L. (2006). Resenha: Psicologia das Habilidades Sociais na Infância: Teoria e Prática. *Psicologia: Teorias e Pesquisa*, 22, 251–252.
- Frost, J. (1992). *Play and Playscapes*. Albany, NY: Delmar.
- Frost, J. (1997). Child Development and Playgrounds. *Parks & Recreation*, 32(4).
- Gallahue, D. & Ozmun, J. (2003). *Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos* (2ª Ed.). São Paulo: Editora Phorte.
- Greene, J., Caracelli, V. & Graham, W. (1989). Toward a conceptual Framework for mixed-method evaluation design. *Educational Evaluation and Policy Analysis*, 11(3).
- INE. (2011). Censos 2011. *Instituto Nacional de Estatística*. Obtido em 1 de julho de 2013, de http://censos.ine.pt/xportal/xmain?xpid=CENSOS&xpid=censos_quadros.
- Lei nº 5/97, de 10 de Fevereiro, Diário da República, I Série-A.
- Lever, J. (1978). Sex Differences in the Games Children Play. *Social Problems*, 23, 478–487.
- Marques, A. (2000). *Espaço de Jogo e Desenvolvimento da Criança: Estudo da Variação de Recreios Escolares e os Comportamentos Anti-Sociais em Crianças do 1º Ciclo*. Universidade Técnica de Lisboa.
- Martins, M. C., Picosque, G. & Guerra, M. T. T. (1998). *Didática do ensino de arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte*. São Paulo: FTD.
- Ministère de l'Éducation nationale (1985). *Recommandations pour la conduite des activités d'éducation physique dans les classes maternelles*. L'École Maternelle. Fabrègues/Limoges: CNDP.
- Ministério da Educação. (1996). *Roteiro da Reforma do Sistema Educativo*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.

- Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar*. Lisboa: DEB.
- Ministério da Educação. (1997b). *Legislação*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.
- Ministério da Educação (2010). *Metas de Aprendizagem para a Educação Pré-Escolar*. Obtido em 14 de fevereiro de 2011 de: <http://metasdeaprendizagem.dge.mec.pt/sobre-o-projecto/apresentacao/>
- NAEYC (1997). *The Value of School Recess and Outdoor Play*. Obtido em 8 de maio de 2013, de <http://www.kidsource.com/kidsource/content4/school.recess.html>
- NASPE (2006). *Recess for Elementary School Students (Position Paper)*. Reston (VA): National Association of Physical Education and Sports.
- Neto, C. (1984). Motricidade Infantil e Contexto Social. Suas Implicações na Organização do Ensino. *Revista Horizonte*, 1, 8–17.
- Neto, C. (1985). A influência do contexto na atividade de jogo livre em crianças de idade pré-escolar – perspetivas de estudo. *Ludens*, 9(2).
- Neto, C. (1995). *Motricidade e Jogo na Infância*. Rio de Janeiro: Editora Sprint.
- Neto, C. (1997). Tempo e espaço de jogo para crianças: rotinas e mudanças sociais. In C. Neto (Ed.). *Jogo e Desenvolvimento da Criança* (10–22). Cruz Quebrada, Lisboa: Edições FMH.
- Neto, C. (2001a). A criança e o jogo: perspectivas de investigação. In B. Pereira, A. Pinto (Eds.). *A Escola e a Criança em Risco - Intervir para Prevenir* (31-51). Porto: Edições ASA.
- Neto, C. (2001b). *Motricidade e Jogo na Infância* (3ª ed). Rio de Janeiro: Sprint LDA.
- Neto, C., & Marques, A. (2004). A mudança de Competências Motoras na Criança Moderna: A importância do Jogo de Actividade Física. In J. Barreiros, M. Godinho, F. Melo & C. Neto (Eds.), *Desenvolvimento e Aprendizagem. Perspectivas Cruzadas*. Lisboa: Edições FMH.
- Papalia, D. & Olds, S. (1998). *Desenvolvimento Humano*. São Paulo: Editora Artmed.
- Papalia, D., Olds, S. & Feldman, R. (2001). *O Mundo da criança*. Lisboa: McGraw-Hill.
- Patton, M. (2002). *Qualitative research & evaluation methods*. (T. Oaks, Ed.). California: Sage Publications.
- Pereira, B., Neto, C. & Smith, P. (1997). Os Espaços de Recreio e a Prevenção do "Bullying" na Escola. In C. Neto (Ed.). *O Jogo e o Desenvolvimento da Criança* (238-257). Lisboa: Edições FMH.

- Pessanha, A. (2001). *Actividade lúdica associada à literacia* (1ª Ed.). Instituto de Inovação Educacional.
- Piaget, J. (1972). *Os Estágios do Desenvolvimento Intelectual da Criança e do Adolescente*. Rio de Janeiro: Forense.
- Pimenta, M. (2000). *A criança e o Jogo: Estudos Comparativos do Comportamento de Crianças de Ambos os Sexos, com 7 e 8 anos, em atividade espontânea num parque lúdico*. Viana do Castelo.
- Pomar, C. (1997). *Actividade Física e Estereótipos de Género*. Lisboa: Universidade Técnica de Lisboa.
- Pomar, C. & Neto, C. (2003). Percepção da Apropriação e do Desempenho Motor de Género em Atividades Lúdico-Motoras. In C. Neto (Ed.). *Jogo & Desenvolvimento da Criança* (178–205). Lisboa: Edições FMH.
- Ramstetter, C., Murray, R. & Garner, A. (2010). The Crucial Role of Recess in School. *Journal of School Health, American School Health Association*, 80(11), 517-519.
- Ribeiro, J. (2008). *Metodologia de Investigação em Psicologia e Saúde*. Porto: Livpsic/ Legis Editora.
- Ridgers, N., Stratton, G., Fairclough, S. & Twisk, J. (2000). Children's physical activity levels during school recess: a quasi-experimental intervention study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 4(19).
- Ridgers, N., Stratton, G., Fairclough, S. & Twisk, J. (2007). Long-term effects of a playground marking and physical structures on children's recess physical activity levels. *Preventive Medicine*, 44, 393–397.
- Silva, M. & Brito, A. (1997). Estudo da influência da densidade de espaço no comportamento motor interativo em crianças de 7 e 9 anos em situação de jogo livre. *Ludens*, 14(1).
- Sim-Sim, I. (1998). *Desenvolvimento da linguagem*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Solé, M. de B. (1992). *O Jogo Infantil*. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança.
- Spodek, B. (2002). *Manual de Investigação em Educação de Infância*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Teyssédre, C. (1994). *Aprender dos 0 aos 4 anos*. Lisboa: Biblioteca Básica de Ciências e Cultura.
- Thomson, D. (1999). *Matching Children and Play Equipment: A Developmental Approach*. *Early Childhood News*. March/April 1999. Obtido em 20 de dezembro de 2013, de http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=463
- Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Wortham, S. & Frost, J. (1990). *Playgrounds for Young Children: National Survey and Perspectives*. Reston, VA: American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance.

Anexos

Anexo I - Espaço exterior

Recreio	
Designação	Quantidade
Baloço	2
Escorrega	1
Trepador	1
Caixa de areia	1
Pavimento de borracha	1
Horta	1
Árvore	4
Canteiro	3
Separador de madeira	1
Bebedor	3
Banco	3
Poste de iluminação	3
Baliza	2
Caixote de lixo	2
Espaço coberto	1
Degraus	2
Porta	2

Anexo II - Inventário do Jardim de infância

<i>Hall de entrada</i>	
Designação	Quantidade
<i>Placard</i>	3
Armário com 3 portas	1
Quadro de vidro	1
Base de guarda-chuvas	2
Base com 3 vasos	2

Sala de ciências	
Designação	Quantidade
Jogo “aprender a ler”	1
Caixa com material com destreza manual	1
Blocos lógicos	1
<i>Tangram</i>	1
Cartas	4
Colar de contas	1
Dominó	Vários
Jogo	Vários
Gobelé de vidro	4
Gobelé de plástico	4
Funil de vidro	3
Funil de plástico	3
Caneca medidora	7
Medidor de energia em <i>Watts</i>	2
Frasco de cola de base aquosa	1
Frasco de corante alimentar	1
Copo de plástico	25
Conta-gotas	1
Tina de barro	1
Tina de plástico	1
Tina de vidro	1
Suporte de varetas	2
Prisma	1
Almofariz	2
Pinça de madeira	1
Balança de mola	1

Balança de pesos	1
Termómetro	4
Pilão	2
Bicarbonato de sódio	1
Solução alcoólica fenolftaleína	1
Íman revestido a plástico	26
Caixa de atividades de papel reciclado	1
Lupa	5
Lenço branco	1
Lâmpada	2
Agrafador	1
Tabuleiro	1
Aquário	2
Raquete com bola	8
Esguicho	1
Caixa de acetato	3
Espelho	2
Frasco de cloreto de sódio	1
Frasco de cálcio hexahidratado	1
Fraco para líquidos experimentais	3
Armário com material para a praia	1
Cordas, andas e estacas	Vários
Caixa de cinema	1
Mapa do corpo humano	1
Globo terrestre	1
Espelho	1
Outros materiais	Vários

Ginásio	
Designação	Quantidade
Televisão	1
Leitor de CD	1
Rádio	1
Vídeo	1
<i>Software</i> c/várias histórias	1
Banco sueco	1
Banco corrido	4
Cone de plástico	6
Arco grande	11
Arco pequeno	6
Cilindro	2
Paralelepípedo	1
Pino de esponja	6
Obstáculo de plástico	16
<i>Puzzle</i> de plástico	1
Espaldar	2
Conjunto de argolas	8
Colchão	1
Bola pinchona	6
Bola média	12
Pneu grande	1
Triângulo	1
Caldeira de plástico	2

Corredor	
Designação	Quantidade
Banco corrido	1
Cabide	3
Base para guarda-chuvas	1
Extintor	1
Armário	1
Quadro de fotografia	7
<i>Placard</i>	10

Biblioteca	
Designação	Quantidade
Armário c/ 2 portas e 4 gavetas c/vários livros	5
Armário c/ 4 portas e 8 gavetas c/vários livros	1
Livro	Vários
Janela de teatro	1
Árvore decorativa	4
Mini sofá	5
Mesa	3
Cadeira	3
Pufe	5
Mapa da Europa	1
Globo	1
Holofote	1
Grade de madeira	1

Sala de prolongamentos 1	
Designação	Quantidade
Armário de madeira	2
Grade	1
<i>Placard</i>	2
Cesto de basquetebol	1
Piscina de área desmontada	1
Escorrega	1
Trotineta	2
Triciclo	3
Guache	Vários
Tinta acrílica	Vários
Tinta de pinturas faciais	Vários
Lavatório	1
Área de jogos	23
<i>Puzzle</i>	
Legos	1
Armários com jogos	1
Mesa	2
Cadeira	3

Área da casinha	
Designação	Quantidade
Caixa com roupa de bebés	1
Caixa com comida de plástico	1
Caixa com loiça	1
Teatro de madeira	1
Carrinho de compras	1
Boneca	1
Mesa	2
Cadeira	1
Cama	1
Fogão	1
Cozinha	1
Armário	2

Área de construções	
Designação	Quantidade
Caixa com peças para construções	1
Bloco de plástico	39
Caixas com legos	6
Carpete	1
Banco corrido	1

Área comum	
Designação	Quantidade
Caixa de lápis	3
Caixa de pionés	1
Mesa	4
Cadeira	9
Armário	1

Sala de prolongamentos 2	
--------------------------	--

Designação	Quantidade
<i>Placard</i>	2
Aspirador	1
Armário	3
Armário com cacifos	1
Lavatório	1
Mesa	7
Cadeira	14
Almofada	1
Peluche	Vários
Cesto com roupa de bebé	1
Computador	1
Pista de carros	1

Estante com prateleiras	
-------------------------	--

Designação	Quantidade
Caixa com lápis de cor	1
Livro	Vários

Armário	
---------	--

Designação	Quantidade
Caixa com brinquedos	1
Figuras geométricas	3
<i>Puzzle</i>	Vários
Rádio	1

Móvel com 9 gavetas	
---------------------	--

Designação	Quantidade
Tesoura	15
Cartolina	Várias
Cola	Várias

Área da casinha	
Designação	Quantidade
Cozinha	1
Mesa	2
Cadeira	7
Banco	3
Bolsa de ir às compras	2
Caixa registadora	1
Estante de madeira com comida	1
Ferro de engomar	1
Berço	1
Cesto com brinquedos	1
Caixa com roupa de bebé	2
Aspirador	1
Base para guarda-chuvas	1
Cabide de parede	2
Grade	1

Cantina	
Designação	Quantidade
Mesa	15
Cadeira	85
Frigorífico	1
Forno	1
Micro-ondas	1
Chaleira	1
Prato	Vários
Talher	Vários
Guardanapo	Vários
Copo	Vários
Jarra	Vários
Banca	1
Relógio	1
Balde do lixo	1
Reciclagem	1

Entrada lateral	
Designação	Quantidade
Cacifo	5
Cabide	1

Lavandaria	
Designação	Quantidade
Máquina de lavar roupa	1
Cilindro	1
Armário	1
Estendal	1

Despensa	
Designação	Quantidade
Armário	2
Aspirador	2
Cavalete	4
Fogão de brincar	2
Guarda-vestidos de brincar	2
Escadote	2

Gabinete	
Designação	Quantidade
Mesa	2
Cadeira	9
Quadro branco	1
Quadro de cortiça	2
Cabide	1
Desumidificador	1
Computador	1
Impressora	1
Fotocopiadora	1
Extensão	3
Telefone	1
Armário	1

Gabinete – armário	
Designação	Quantidade
Badalo	3
Pandeireta sem pele	6
Pandeireta com pele	5
Clavas	40
Conga	1
Xilofone de madeira	2
Xilofone de metal	5
Maraca	5
Castanholas	2
Caixa chinesa	1
Triângulo	15
Pratos	2
Reco-Reco	2

Casa de banho à entrada	
Designação	Quantidade
Sanita	3
Lavatório	2
Suporte para sabonete líquido	1
Suporte para toalhas	1
Suporte para papel higiénico	1
Espelho	2
Balde do lixo	1

Casa de banho de adultos	
Designação	Quantidade
Sanita	1
Lavatório	2
Duche	1
Suporte para a toalha	1
Suporte para papel de mãos	1
Suporte para sabonete líquido	1
Espelho	2
Balde do lixo	1

Casa de banho de crianças	
Designação	Quantidade
Sanita	3
Lavatório	2
Duche	1
Suporte para papel higiénico	1
Suporte para papel de mãos	1
Suporte para toalhas	2
Suporte para sabão líquido	1
Espelho	2
Balde do lixo	1

Sala de atividades 1	
Designação	Quantidade
Armário com prateleiras	1
Armário com vitrinas	1
Mesa	11
Cadeira	23
<i>Placard</i>	7
Lavatório	1
Espelho	1
Quadro	1
Balde do lixo	1
Ecoponto	2
Papeleira	1

Área da expressão plástica	
Designação	Quantidade
Tinta	Vários
Pincel	Vários
Revista	Vários
Jornal	Vários
Carrinho com rodas	2
Cavalete	1

Área da biblioteca	
Designação	Quantidade
Caixa com legos, carrinhos e animais	8
Armário com jogos	1
Armário com vídeos	1
Leitor de DVD	1
Televisão	1
Rádio	1
Almofada	5

Área do computador	
Designação	Quantidade
Computador	1
Coluna	2
Teclado	1
Rato	1
Mesa	1
Cadeira	2

Área da casinha	
Designação	Quantidade
Mesa	1
Cadeira	5
Mesinha de cabeceira	1
Carrinho de bebé	1
Boneca de pano	2
Boneca	5
Espelho	1
Cabide	1
Ferro de engomar	1
Aspirador	1
Cama	1
Armário de cozinha	2
Material de cozinha	Várias
Roupa	Várias

Sala de atividades 4	
Designação	Quantidade
Mesa	8
Cadeira	20
Estante	1
Armário aberto com 5 prateleiras	1
Armário fechado com 9 gavetas	1
Armário com duas portas	1
Lava-loiças com duas portas	1
Placard	5
Folhas brancas A3 e A4	Vários
Cartolina	Vários
Lápis de cor	Vários
Apanhador	1
Vassoura	1
Caixote do lixo	3
Suporte de papel	1
Suporte de sabonete líquido	1
Fita-cola	2
Tesoura	15
Furador	1
Sinal vermelho	1
Almofada	17
Leitor de CD	1
Livro	Vários

Área da casinha	
Designação	Quantidade
Mesinha de cabeceira	1
Cama	1
Cadeira	4
Espelho	1
Cabide	1
Cozinha	1
Acessórios de cozinha	Vários
Boneca	7

Área dos jogos	
Designação	Quantidade
Jogos de mesa	16
<i>Puzzle</i>	12

Área da biblioteca	
Designação	Quantidade
Carrinho móvel para colocar livros	1
Computador	1
Mesa	2
Banco	2

Área da expressão plástica	
Designação	Quantidade
Tinta	8
Pincel	Vários
Revista	Vários
Cola branca	2
Guache	2
Cesto com material de expressão plástica	1

Área das construções	
Designação	Quantidade
Material de construção	3
Legos	2
Manta	1

Anexo III - Inventário da sala de atividades

Sala de atividades 3	
Designação	Quantidade
Quadro das atividades	1
Quadro de presenças	1
Quadro semanal	1
Quadro das tarefas	1
Quadro com a roda dos alimentos	1
Quadro dos direitos das crianças	1
Quadro das regras da sala	1
Quadro dos recados	1
Blogue da sala	1
Figuras geométricas	4
Friso com 10 números	1
Friso com os dias do mês	1
Boneco dos bons dias	Vários
Microscópio	1
Globo terrestre	1
Leitor de CD	1
CD	Vários
Estante para os trabalhos das crianças	1
Boneco do corpo humano	1
Balança	1
Relógio	1
Friso do abecedário	1
<i>Placard</i>	3
Lavatório	1
Caixote do lixo	1
Reciclagem	1
Suporte de toalha	1
Suporte de papel para as mãos	1
Suporte de sabonete líquido	1
Mapa de Portugal	1
Mesa	11
Cadeira	29
Radiador	2
Desenho da bandeira de Portugal	1
Desenho da bandeira de Viana do Castelo	1
Gráfico de barras das faltas	1

Estante	
Designação	Quantidade
Caixa com lápis de cores	19
Folha de papel	Vários
Revista	Vários
Tesoura	19
Cola	3

Estante com gavetas	
Designação	Quantidade
Cartolina	Vários
Agrafador	1
Tesoura	2
Régua	2
Esquadro	2
Papel cartonado	Vários
Papel colorido	Vários

Anexo da sala	
Designação	Quantidade
Mesa	2
Cadeira	5
<i>Placard</i>	1
Cabide	1
Porta	1

Área da casinha	
Designação	Quantidade
Espelho	1
Mesa	1
Cadeira	3
Cabide	1
Roupa	Vários
Sapato	Vários
Cozinha	1
Acessórios de cozinha	Vários
Carrinho de bebé	1
Boneca	2

Área da pintura	
Designação	Quantidade
Tela	1
Pincel	Várias
Tinta	Várias
Bata	2

Área da biblioteca	
Designação	Quantidade
Estante	1
Livros	Vários
Almofada	2

Área de jogos de mesa	
Designação	Quantidade
Mesa	1
Cadeira	3
<i>Puzzle</i>	Vários
Jogo	Vários

Área de jogos de chão	
Designação	Quantidade
Tapete	1
Jogos de montar	Vários
Animais, Pessoas	Vários

Área da escrita	
Designação	Quantidade
Mesa	1
Cadeira	2
Quadro	1
Letras magnéticas	Várias
Palavras escritas em cartões	Várias

Área do computador	
Designação	Quantidade
Mesa	1
Cadeira	2
Computador	1
Coluna	2
Teclado	1
Rato	1
CD	1

Área de projetos	
Designação	Quantidade
Mesa	1
Cadeira	5
Material variado	Vários

Área de desenho	
Designação	Quantidade
Caixa com lápis de cores	19
Folha de papel	Vários
Revista	Vários
Tesoura	19
Cola	3
Folha de papel A4 por criança	1
Cores de pau	Várias

Área de costura	
Designação	Quantidade
Cartão por criança	1
Linha de várias cores	Várias
Agulha sem ponta	2
Tesoura	2
Molde	Vários

Área do quadro preto	
Designação	Quantidade
Quadro	1
Giz de várias cores	Vários

Área da moldagem

Designação	Quantidade
Plasticina de várias cores	Vários
Molde	Vários
Rolo da massa	1
Faca de plástico	2

Área da colagem

Designação	Quantidade
Folha A4 por criança	1
Revista	Vários
Tesoura	2
Papel colorido	Vários
Cola branca	1
Pincel	2

Anexo IV - Pedido de autorização à Câmara Municipal de Viana do Castelo

Exmo. Senhor Presidente
da Câmara Municipal de Viana do Castelo

Assunto: *Melhoria do espaço lúdico-desportivo (recreio escolar).*

Sou aluna do curso de mestrado em Educação Pré-escolar, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo e, no âmbito da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada, encontro-me a desenvolver um estudo que visa enriquecer as atividades lúdicas das crianças, no espaço do recreio escolar do Jardim-de-infância de Monserrate. Este projeto está a ser orientado pela professora Linda Saraiva, docente da Escola Superior de Viana do Castelo.

Entre muitas atividades, é nosso objetivo realizar marcações de atividades lúdicas no chão e paredes do espaço exterior escolar (ex. jogo da macaca, etc.) com a colaboração dos encarregados de educação. Neste sentido, vimos pela presente pedir a Vossa Excelência a sua autorização para as referidas marcações e eventual apoio nas tintas necessárias para a concretização deste projeto.

Antecipadamente agradecida, apresento a V. Exa os melhores cumprimentos.

Viana do Castelo, 21 de março 2013

Maribel Gonçalves

Anexo V - Convite de participação aos pais

Caro (a) Encarregado de Educação

Sou aluna do curso de mestrado em Educação Pré-escolar, da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Viana do Castelo e, presentemente, encontro-me a desenvolver um projeto que visa enriquecer o espaço do recreio escolar.

Neste projeto, gostaria imenso de ter a colaboração dos encarregados de educação, nomeadamente: nas pinturas dos jogos no recreio. Esta atividade está prevista para o dia 18 de maio de 2013, às 9h 30m.

Agradeço imenso a sua participação e coloco-me ao dispor para qualquer informação suplementar, através do meu telemóvel 964555172 ou através da educadora Graça Rocha.

Agradeço, desde já, a sua compreensão,

Com os melhores cumprimentos

Educadora Estagiária
Maribel Gonçalves

Vou participar

☐

Não vou participar

☐

Assinatura do Encarregado de Educação:

Anexo VI - Sessões do projeto

1ª Sessão – 4 de março de 2013.

Área(s) e domínio(s) de ensino e aprendizagem	Competência/Objetivos	Atividades	Recursos materiais/espços físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: (1;1.2;1.3;1.5)</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> (1.1;1.3;1.5;1.6)</p> <p><u>Domínio da matemática</u></p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u> (1.5;2)</p> <p><u>Domínio da expressão musical</u></p> <p><u>Domínio da expressão dramática</u></p> <p><u>Domínio da expressão motora</u></p>	<p>1.Desenvolver a criatividade e a expressividade;</p> <p>1.1 Promover a oralidade;</p> <p>1.2 Desenvolver a curiosidade e o interesse pela exploração do mundo que a rodeia;</p> <p>1.3 Expressar ideias sobre o meio envolvente;</p> <p>1.4 Desenvolver a motricidade fina;</p> <p>1.5 Desenvolver o espírito crítico;</p> <p>1.6 Contactar com o código escrito;</p>	<p>A estagiária começa por relembrar o projeto “o comboio”, que neste momento está a passar no campo. Pergunta: “Já estiveram no campo?”; “O que podemos ver no campo?”; Que tipo de brincadeiras podemos nós fazer, no campo?”; “Será que podemos trazer o campo para o nosso recreio?”; “Será que isso é possível?”.</p> <p>Após ouvir as crianças, a estagiária pergunta: “Como é o nosso recreio?” a estagiária regista todas as ideias das crianças. De seguida pergunta: “Se pudéssemos construir um recreio novo, como seria esse recreio? Ou “como seria o vosso recreio ideal?” A estagiária regista a chuva de ideias das</p>	<p>Espaço físico:</p> <p>- Sala de atividades</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Quadro preto;</p> <p>- Giz;</p>	<p>- Participam ativamente quando solicitadas;</p> <p>- Apresenta as suas vivências ao grupo;</p> <p>- Dá sugestões;</p> <p>- Revela criatividade;</p> <p>- Mostra interesse;</p>

<p>(1.4)</p> <p>Área do Conhecimento do Mundo:</p> <p>(1;1.2;1.3;1.5)</p>	<p>2. Representar ideias graficamente.</p>	<p>crianças. Após esta fase a estagiária questiona: “Como podemos melhorar o nosso recreio?”; “Que materiais são necessários para o fazer?”; “Quais são as cores que vamos utilizar?”; “Será que vamos precisar da ajuda de outras pessoas para o melhorar?” A estagiária regista a chuva de ideias das crianças.</p> <p>Após este registo, as crianças vão desenhar o recreio atual.</p>	<p>- Papel A4;</p> <p>- Cores de pau.</p>	<p>- Consegue transmitir ideias através do desenho.</p>
--	--	---	---	---

Registro gráfico, antes das pinturas no recreio.









Figura 34 - Primeira sessão do projeto - 4 de março de 2013.

2ª Sessão – 2 de abril de 2013.

Área(s) e domínio(s) de ensino e aprendizagem	Competência/Objetivos	Atividades	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: (1.1;1.3;1.5;1.9;2;3;3.1;3.2;3.3;3.4)</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> (1.2;1.5;2;2.1;2.2;3;3.1;3.2;3.3)</p> <p><u>Domínio da matemática</u> (1.6;1.7)</p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u></p>	<p>1. Dramatizar uma história;</p> <p>1.1 Estimular a socialização e a partilha de vivências;</p> <p>1.2 Promover a oralidade;</p> <p>1.3 Conhecer o tipo de brincadeiras das crianças;</p> <p>1.4 Promover a expressão musical;</p> <p>1.5 Dar a conhecer alguns jogos;</p> <p>1.6 Conhecer as figuras geométricas;</p> <p>1.7 Conhecer os números;</p>	<p>A estagiária vai vestir um fato de coelho, para dramatizar uma história inventada (para dar a conhecer alguns jogos).</p> <p>A estagiária vestida de coelho traz consigo uma trouxa. Lá dentro, estão alguns jogos desenhados em papel cenário e, antes de entrar na sala, bate à porta e mostra apenas as orelhas, depois aos poucos vai-se mostrando.</p> <p>Ao entrar na sala, canta: “Sou um coelhinho de pelo fofinho gosto de brincar de brincar com os meus amigos” e pergunta: “você também gostam de brincar?” De repente olha a sua volta e faz de conta que não sabe onde está: “Mas onde é que eu estou?”; “Como vim aqui parar?” Pretende-</p>	<p>Espaco físico:</p> <p>- Sala de atividades</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Fato de coelho;</p> <p>- 1 Trougha;</p> <p>- Jogos em papel cenário;</p>	<p>- Participa ativamente quando solicitado;</p> <p>- Reconhece as figuras geométricas;</p> <p>- Reconhece os números;</p> <p>-Reconhece as cores;</p> <p>- Dá sugestões;</p> <p>- Coloca dúvidas;</p> <p>- Revela criatividade;</p>

<p><u>Domínio da expressão musical</u> (1.4)</p> <p><u>Domínio da expressão dramática</u> (1)</p> <p><u>Domínio da expressão motora</u></p> <p>Área do Conhecimento do Mundo: (1.1;1.3;1.5;1.8;2.1;3;3.1;3.2;3.3)</p>	<p>1.8 Conhecer as cores;</p>	<p>se que as crianças digam que estou numa escola.</p> <p>“Numa escola! Eu já passei por muitas escolas e os meninos dessas escolas deram-me presentes, querem ver os presentes que eles me deram? E alguém quer tentar adivinhar o que me deram?” A estagiária passa a trouxa pelos meninos para eles tocarem e tentarem adivinhar o que está dentro da trouxa.</p> <p>A estagiária pode dar uma pista: “Os meninos que me deram estes presentes, como sabiam que eu adoro brincar, disseram que era para eu brincar com os meus amigos”.</p> <p>Depois de ouvir as hipóteses a estagiária tira da trouxa um jogo e pergunta: “Sabem o que é isto? E para que serve?”</p> <p>“Pois é, estou muito triste porque não sei como se joga: Será que me podem ajudar a descobrir como se joga este jogo?”; “Para que servirá isto?”; “Que figuras geométricas podem encontrar?”; “Quais são as cores?”; “Quantos quadrados temos aqui?”</p>		
---	-------------------------------	--	--	--

	<p>2. Promover a realização de uma entrevista;</p> <p>2.1 Desenvolver a criatividade e, também, a expressividade;</p>	<p>Se não descobrirem como se joga algum dos jogos a estagiária pergunta: “Então senão sabemos como vamos descobrir?” Depois de ouvir as soluções o coelhinho sai da sala todo triste porque não conseguiu desvendar todos os mistérios e diz que vai para outra escola perguntar a outros meninos ou sai da sala todo contente porque conseguiu resolver o seu problema com a ajuda das crianças.</p> <p>Dado que dois pais das crianças, depois do almoço, vão ao Jardim falar sobre as brincadeiras da sua infância, pretende-se sensibilizá-las para as brincadeiras que fazem no recreio. Neste âmbito surgem as seguintes questões: “Quem gosta de brincar no recreio?”; “Já viram os vossos pais a brincar?”; “Sabem que brincadeiras jogavam os vossos pais quando tinham a vossa idade? ”; “O que acham da ideia de lhes perguntarmos?”.</p> <p>“Pois é, depois do almoço, vamos receber na nossa sala a mãe do Henrique e a mãe do Alexandre, o que lhes querem perguntar?”</p>	<p>- Quadro preto;</p> <p>- Giz.</p>	<p>- Formula perguntas;</p> <p>- Apresenta as suas vivências perante o grupo;</p>
--	---	---	--------------------------------------	---

	<p>2.2 Promover a oralidade;</p> <p>3. Estimular a socialização e a partilha de vivências;</p> <p>3.1 Promover o convívio com a comunidade;</p> <p>3.2 Promover a tradição;</p> <p>3.3 Promover o diálogo;</p> <p>3.4 Favorecer a formação da criança.</p>	<p>A estagiária regista no quadro as questões que as crianças querem fazer. Preparando assim uma entrevista para as nossas convidadas.</p> <p>Após o almoço, vamos receber na nossa sala duas convidadas especiais, que nos vão falar sobre as brincadeiras da infância, este encontro será acompanhado pelas questões das crianças.</p> <p>É muito importante que fique bem claro que antes de jogar é necessário desenhar os jogos no chão e é perguntado às crianças se gostariam de ter alguns jogos desenhados no recreio para poderem brincar.</p>		<p>- Dialoga com os adultos e com os seus pares;</p> <p>- Coloca dúvidas.</p>
--	--	--	--	---

Dramatização para introduzir os jogos do recreio.



Figura 35 - Segunda sessão - 2 de abril de 2013.

As nossas convidadas, que falaram sobre os jogos a que brincavam, quando eram crianças.



Figura 36 - Continuação da segunda sessão.

3ª Sessão – 3 de abril de 2013.

Área(s) e Domínio(s) de Ensino e aprendizagem	Competência/Objetivos	Atividades	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: (1.6)</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u> (1.4)</p> <p><u>Domínio da matemática</u> (1.2;2.12)</p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u> (1)</p> <p><u>Domínio da expressão musical</u></p>	<p>1. Desenhar os jogos no recreio;</p> <p>1.1 Promover o reconhecimento das cores;</p> <p>1.2 Promover a identificação das figuras geométricas;</p> <p>1.3 Estimular a orientação espacial;</p> <p>1.4 Promover a oralidade;</p> <p>1.5 Desenvolver a motricidade fina;</p> <p>1.6 Desenvolver a criatividade e, também, a expressividade;</p>	<p>Nesta sessão, as crianças vão dizer quais são os jogos que vão desenhar no recreio. Se houver muitas propostas, como não podemos desenhá-los todos, recorreremos à votação. Vão ser escolhidos quatro ou cinco jogos.</p> <p>Depois de escolhidos vão decidir, como os vamos desenhar. A estagiária faz um esboço dos jogos no quadro seguindo as orientações das crianças, fazendo perguntas pertinentes de forma a melhor percebermos o que se pretende fazer: “Como vamos desenhar os jogos?”; “Que cores vamos utilizar?”; “Onde vamos colocar essas cores?”; “Quais as figuras geométricas que nós podemos encontrar?”</p> <p>Nota: Quando escolherem uma cor, a estagiária pede às crianças mais novas para buscarem objetos com a respetiva cor para colocarmos no</p>	<p>Espaco físico:</p> <p>- Sala de atividades</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Quadro preto;</p> <p>- Giz de várias cores;</p>	<p>- Participa ativamente;</p> <p>- Dá sugestões;</p> <p>- Reconhece as cores;</p> <p>- Reconhece as figuras geométricas;</p> <p>- Possui orientação espacial;</p> <p>- Interage com os colegas;</p> <p>- Revela criatividade;</p>

<p><u>Domínio da expressão dramática</u></p> <p><u>Domínio da expressão motora</u> (1.5;2.1;2.3;2.4;2.5;2.6;2.7;2.9;2.10;2.11;2.13;2.14;3.1)</p> <p>Área do Conhecimento do Mundo: (1.1;1.3;2.8)</p>	<p>2. Predispor o organismo para a atividade a desenvolver;</p> <p>2.1 Desenvolver a expressão corporal;</p> <p>2.3 Aperfeiçoar a capacidade motora: locomoção;</p>	<p>lugar correspondente, para não nos esquecermos.</p> <p>De seguida vamos para o recreio. Para desenhar os jogos no chão do recreio as crianças são agrupadas em quatro elementos e cada grupo desenha um jogo, utilizando giz de várias cores.</p> <p>Depois são relembradas as regras dos jogos que estiveram a desenhar no recreio e vamos explorá-los.</p> <p>Nota: Uma vez que as condições climatéricas não permitiram a realização desta atividade, fomos para o ginásio explorar os jogos desenhados em papel cenário.</p> <p>Na sessão de motricidade, como atividade de aquecimento, a estagiária coloca a música “Sou uma Taça”, onde as crianças têm que fazer a coreografia da música imitando a estagiária.</p> <p>Jogo do quadrado: está uma criança no centro do quadrado e as restantes crianças estão nas respetivas casas, as crianças que</p>	<p>Espaço físico:</p> <p>- Recreio.</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Giz de várias cores;</p> <p>Espaço físico:</p> <p>- Ginásio.</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Leitor de CD;</p> <p>- CD;</p> <p>- Jogo do quadrado;</p>	<p>- Realiza os movimentos de uma forma coordenada;</p> <p>- Corre em movimento alternando os braços à altura ou abaixo da cintura, elevando os joelhos com o tronco inclinado para a frente;</p>
--	---	--	--	---

	<p>2.4 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos;</p> <p>2.5 Reconhecer os números;</p> <p>2.6 Estimular a lateralidade e o esquema corporal;</p> <p>2.7 Reconhecer e representar diferentes noções espaciais e topológicas;</p> <p>2.8 Identificar as cores;</p>	<p>estão nas casas têm que circular de modo que a criança que está no centro não as apanhe, quando as crianças estão dentro das casas, ninguém as pode apanhar mas têm que circular com frequência, as crianças que são apanhadas pela criança que está no meio ficam retidas no centro do quadrado. O jogo acaba quando todas as crianças estão no centro do quadrado.</p> <p>Jogo do caracol: uma criança coloca-se no início do caracol e atira o dado. A criança tem que saltar ao pé-coxinho ou a pés juntos o número de casas que lhe saiu no dado, até chegar ao centro.</p> <p>Jogo do espelho: duas crianças posicionam-se no lado onde estão todas as cores, a primeira criança executa determinados movimentos e a outra criança tem que a imitar, em espelho. Por exemplo: uma criança coloca o pé direito no círculo azul e a mão esquerda no círculo verde, a outra criança tem</p>	<p>- Jogo do caracol;</p> <p>- 1 Dado;</p> <p>- Jogo do espelho;</p>	<p>- Desloca-se saltando num só pé ou a pés juntos sem perder o equilíbrio;</p> <p>- Reconhece os números;</p> <p>- Sabe representar em forma de espelho as posições do colega;</p> <p>- Imita 4 posições corretamente;</p> <p>- Identifica as cores;</p>
--	--	---	--	---

	<p>2.9 Aperfeiçoar a capacidade motora: lançar com precisão;</p> <p>2.10 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho;</p> <p>2.11 Aperfeiçoar a capacidade motora: lançar com precisão;</p> <p>2.12 Reconhecer os números;</p> <p>2.13 Promover o equilíbrio;</p>	<p>que repetir os mesmos movimentos sem se enganar.</p> <p>No jogo das caricas, cada criança tem a sua carica e têm que percorrer uma pista empurrando a carica com os dedos indicador e polegar sem que a carica saia da pista e ultrapassando os obstáculos. Se a carica sair da pista a criança tem que iniciar o percurso a partir de onde perdeu.</p> <p>Jogo da macaca: a criança começa por lançar uma peça para dentro da primeira casa, se a peça tocar no risco ou sair do quadrado, a criança perde a vez e joga a criança seguinte. Se a peça ficar dentro do quadrado, a criança tem que cumprir todo percurso saltando de casa em casa ao pé-coxinho, exceto na casa onde está a peça. Quando a criança chegar à última casa, ela tem que saltar rodando no ar e cair sobre a mesma para reiniciar o percurso de regresso até chegar à casa onde está a peça e apanhá-la, equilibrando-se num só pé. Se a criança conseguir cumprir</p>	<p>- Jogo das caricas;</p> <p>- Caricas;</p> <p>- Jogo da macaca;</p> <p>- Peças para lançar;</p>	<p>- Coloca os dedos (polegar e indicador) de modo a fazer mola;</p> <p>- Desloca-se saltando num só pé sem perder o equilíbrio;</p> <p>- Lança a peça utilizando a rotação do tronco, pernas e braços em oposição e inicia o lançamento balançando o braço corretamente por baixo;</p> <p>- Reconhece os números;</p>
--	--	---	---	--

	<p>2.14 Consolidar a habilidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos;</p> <p>3. Retomar à calma;</p> <p>3.1 Desenvolver a expressão corporal.</p>	<p>todo o percurso, volta a lançar a peça, mas agora para a casa número dois e inicia o percurso. Caso contrário, passa à vez à criança seguinte e na próxima jogada volta a jogar a partir da casa onde perdeu.</p> <p>Jogo da lagarta: A criança salta de círculo em círculo ao pé-coxinho ou a pés juntos.</p> <p>Para terminar a sessão, as crianças realizam a dança da marioneta. As crianças fazem uma roda e a estagiária fica no meio, inicialmente estamos todos em forma de concha e vamos executando movimentos de levantar e descer conforme o ritmo da música. A atividade termina com as crianças deitadas no chão e aguardam que a estagiária lhes toque para se levantarem e irem para a sala.</p>	<p>- Jogo da lagarta.</p>	<p>- Desloca-se saltando num só pé ou a pés juntos sem perder o equilíbrio;</p> <p>- Imita posições corretamente.</p>
--	---	---	---------------------------	---

Exploração dos jogos levados pelo “Coelho”.



Figura 37 - Terceira sessão - 3 de abril de 2013.

Quarta sessão - Pinturas no recreio, com a comunidade.







Figura 38 - Quarta sessão - 18 de maio de 2013.

5ª Sessão – 29 de maio de 2013.

Área(s) e domínio(s) de ensino e aprendizagem	Competência/Objetivos	Atividades	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social:</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u></p> <p><u>Domínio da matemática (2.2;2.5)</u></p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u></p> <p><u>Domínio da expressão musical</u></p> <p><u>Domínio da expressão dramática</u></p> <p><u>Domínio da expressão motora</u></p>	<p>1. Predispor o organismo para a atividade física;</p> <p>1.1 Respeitar as regras;</p> <p>2. Desenvolver capacidades motoras fundamentais;</p> <p>2.1 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos;</p> <p>2.2 Reconhecer os números;</p> <p>2.3 Consolidar a capacidade de saltar: ao</p>	<p>Na sessão de motricidade, vamos para o recreio, onde vamos explorar os jogos que foram pintados pela comunidade.</p> <p>Antes de dar início à sessão, são estabelecidas as seguintes regras: Quando a estagiária apitar uma vez as crianças tem de correr, quando apitar duas vezes, as crianças ficam em posição de estátua.</p> <p>Jogo do caracol: uma criança coloca-se no início do caracol e atira o dado. A criança tem que saltar ao pé-coxinho ou a pés juntos o número de casas que lhe saiu no dado, até chegar ao centro, neste jogo estão 3 crianças.</p>	<p>Espaco físico:</p> <p>- Recreio.</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Apito;</p> <p>- Dado;</p> <p>- Peças para a macaca;</p> <p>- Bolas;</p> <p>- Jogos desenhados no chão.</p>	<p>- Cumpre as regras;</p> <p>- Desloca-se saltando num só pé ou a pés juntos sem perder o equilíbrio;</p> <p>- Reconhece os números;</p>

<p>(1;1.1;2;2.1;2.3;2.4;2.6;2.7;2.8;2.10;2.11;2.12;2.13;2.14;2.15)</p> <p>Área do Conhecimento do Mundo (2.9)</p>	<p>pé-coxinho;</p> <p>2.4 Aperfeiçoar a capacidade motora: lançar com precisão;</p> <p>2.5 Reconhecer os números;</p> <p>2.6 Promover o equilíbrio;</p> <p>2.7 Estimular a lateralidade e o esquema corporal;</p> <p>2.8 Reconhecer e representar diferentes noções espaciais e</p>	<p>Jogo da macaca: a criança começa por lançar uma peça para dentro da primeira casa, se a peça tocar no risco ou sair do quadrado, a criança perde a vez e joga a criança seguinte. Se a peça ficar dentro do quadrado, a criança tem que cumprir todo percurso saltando de casa em casa ao pé-coxinho, exceto na casa onde está a peça.</p> <p>Quando a criança chegar à última casa, ela tem que saltar rodando no ar e cair sobre a mesma para reiniciar o percurso de regresso até chegar à casa onde está a peça e apanhá-la, equilibrando-se num só pé. Se a criança conseguir cumprir todo o percurso, volta a lançar a peça, mas agora para a casa número dois e inicia o percurso. Caso contrário, passa à vez à criança seguinte e na próxima jogada volta a jogar a partir da casa onde perdeu. Participam 3 crianças.</p> <p>Jogo do espelho: duas crianças posicionam-se no lado onde estão todas as cores, a primeira criança executa determinados movimentos e a outra criança tem que a imitar, em</p>	<p>- Lança a peça utilizando a rotação do tronco, pernas e braços em oposição e inicia o lançamento balançando o braço corretamente por baixo;</p> <p>- Reconhece os números;</p> <p>- Sabe representar em forma de espelho as posições do colega;</p> <p>- Imita 4 posições corretamente;</p> <p>- Identifica as cores;</p>
---	---	---	--

	<p>topológicas;</p> <p>2.9 Identificar as cores;</p> <p>2.10 Aperfeiçoar a capacidade motora: lançar com precisão;</p>	<p>espelho. Por exemplo: uma criança coloca o pé direito no círculo azul e a mão esquerda no círculo verde, a outra criança tem que repetir os mesmos movimentos sem se enganar.</p> <p>No jogo das figuras geométricas, as crianças têm de lançar uma bola e acertar nas figuras geométricas que estão desenhadas na parede. Neste jogo participam 3 crianças.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Inicia o lançamento balançando o braço corretamente por baixo; - Lança a bola fazendo a extensão do braço mantendo o equilíbrio; - Atinge o alvo pelo menos duas vezes em três tentativas, utilizando um braço por cima; - Apanha a bola em duas de três tentativas com as mãos;
--	--	---	--	---

	<p>2.11 Desenvolver o espírito de grupo sentido de cooperação;</p> <p>2.12 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos;</p> <p>2.13 Consolidar a capacidade de locomoção: correr;</p> <p>2.14 Desenvolver o espírito de grupo sentido de cooperação;</p>	<p>No jogo do galo, as crianças formam duas equipas: as meninas e os meninos e tem de jogar com o próprio corpo, uma criança é como se fosse uma peça, têm de formar uma linha na horizontal, na vertical ou na diagonal. Interagem 6 crianças.</p> <p>Jogo da lagarta: A criança salta de círculo em círculo ao pé-coxinho ou a pés juntos. Estão 2 crianças.</p> <p>Depois as crianças vão rodando de modo a poderem explorar todos os jogos.</p> <p>No jogo da águia uma criança é a “águia”, outra criança é a “mãe dos passarinhos” e as restantes crianças estão divididas em grupos de quatro elementos e cada grupo tem um nome de um pássaro.</p> <p>A mãe dos pássaros chama um grupo de passarinhos de cada vez fazendo o som respetivo, por exemplo para chamar o grupo dos pintainhos a mãe</p>		<p>- Reconhece e representa diferentes noções espaciais;</p> <p>- Desloca-se saltando num só pé ou a pés juntos sem perder o equilíbrio;</p> <p>- Corre em movimento alternando os braços à altura ou abaixo da cintura, elevando os joelhos com o tronco inclinado para a frente.</p>
--	---	--	--	--

	2.15 Retorno à calma.	<p>faz “pio, pio” e os pintainhos têm que tentar chegar à mãe sem serem apanhados pela águia.</p> <p>Os pintainhos que forem apanhados pela águia, ficam na casa da águia e os outros ficam na casa da mãe. Neste jogo participa o grupo todo.</p> <p>Relaxamento: as crianças fazem uma roda de modo a ficarem todos juntinhos e voltam-se todos para o mesmo lado, sentam-se no chão e massajam as costas uns dos outros, depois a estagiária chama uma criança de cada para irem para a sala.</p>		
--	-----------------------	--	--	--

Exploração dos jogos, no recreio.



Figura 39 - Quinta sessão - 29 de maio de 2013.

6ª Sessão – 5 de junho de 2013.

Área(s) e domínio(s) de ensino e aprendizagem	Competência/Objetivos	Atividades	Recursos materiais/espacos físicos	Avaliação
<p>Área de Formação Pessoal e Social: (1.1)</p> <p>Área de Expressão e Comunicação:</p> <p><u>Domínio da linguagem oral e da abordagem da escrita</u></p> <p><u>Domínio da matemática</u> (2.2;2.5)</p> <p><u>Domínio da expressão plástica</u></p> <p><u>Domínio da expressão musical</u></p> <p><u>Domínio da expressão dramática</u></p> <p><u>Domínio da expressão motora</u> (1;1.1;2;2.1;2.3;2.4;2.6;2.7;2.8;2.</p>	<p>1. Predispor o organismo para a atividade física;</p> <p>1.1 Respeitar as regras;</p> <p>2. Desenvolver capacidades motoras fundamentais;</p> <p>2.1 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos;</p> <p>2.2 Reconhecer os</p>	<p>Na sessão de motricidade, vamos para o recreio, onde vamos explorar os jogos que foram pintados pela comunidade.</p> <p>A estagiária com a ajuda do par de estágio coloca balões nos tornozelos das crianças mais novas as mais velhas colocam o seu próprio balão. Quando a estagiária apitar, as crianças têm que rebentar o balão dos colegas mas têm que proteger o seu evitando que alguém o venha rebentar. O jogo acaba quando não houver balões.</p> <p>Jogo do caracol: uma criança coloca-se no início do caracol e atira o dado. A criança tem que saltar ao pé-coxinho ou a pés juntos o número de casas que lhe saiu no dado, até chegar ao centro.</p>	<p>Espaço físico:</p> <p>- Recreio.</p> <p>Recursos materiais:</p> <p>- Apito;</p> <p>- Balões;</p> <p>- Dado;</p> <p>- Peças;</p> <p>- Bolas;</p> <p>- Jogos desenhados no chão.</p>	<p>- Rebenta o máximo de balões;</p> <p>- Desloca-se saltando num só pé ou a pés juntos sem perder o equilíbrio;</p> <p>- Reconhece os números;</p>

<p>10;2.11;2.12;2.13;2.14;2.15)</p> <p>Área do Conhecimento do Mundo (2.9)</p>	<p>números;</p> <p>2.3 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho;</p> <p>2.4 Aperfeiçoar a capacidade motora: lançar com precisão;</p> <p>2.5 Reconhecer os números;</p> <p>2.6 Promover o equilíbrio;</p> <p>2.7 Estimular a lateralidade e o esquema corporal;</p> <p>2.8 Reconhecer e</p>	<p>Jogo da macaca: a criança começa por lançar uma peça para dentro da primeira casa, se a peça tocar no risco ou sair do quadrado, a criança perde a vez e joga a criança seguinte. Se a peça ficar dentro do quadrado, a criança tem que cumprir todo percurso saltando de casa em casa ao pé-coxinho, exceto na casa onde está a peça.</p> <p>Quando a criança chegar à última casa, ela tem que saltar rodando no ar e cair sobre a mesma para reiniciar o percurso de regresso até chegar à casa onde está a peça e apanhá-la, equilibrando-se num só pé. Se a criança conseguir cumprir todo o percurso, volta a lançar a peça, mas agora para a casa número dois e inicia o percurso. Caso contrário, passa à vez à criança seguinte e na próxima jogada volta a jogar a partir da casa onde perdeu.</p> <p>Jogo do espelho: duas crianças posicionam-se no lado onde estão todas as cores, a primeira criança executa determinados movimentos e a outra criança tem que a imitar, em espelho. Por exemplo: uma criança</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Lança a peça utilizando a rotação do tronco, pernas e braços em oposição e inicia o lançamento balançando o braço corretamente por baixo; - Reconhece os números; - Sabe representar em forma de espelho as posições do colega; - Imita 4 posições corretamente; - Identifica as cores;
--	---	--	--	---

	<p>representar diferentes noções espaciais e topológicas;</p> <p>2.9 Identificar as cores;</p> <p>2.10 Aperfeiçoar a capacidade motora: lançar com precisão;</p>	<p>coloca o pé direito no círculo azul e a mão esquerda no círculo verde, a outra criança tem que repetir os mesmos movimentos sem se enganar.</p> <p>No jogo das figuras geométricas, as crianças têm de lançar uma bola e acertar nas figuras geométricas que estão desenhadas na parede.</p>		<p>- Lança a bola fazendo a extensão do braço mantendo o equilíbrio;</p> <p>- Atinge o alvo pelo menos duas vezes em três tentativas, utilizando um braço por cima;</p> <p>- Apanha a bola em duas de três tentativas com as mãos;</p>
--	--	---	--	--

	<p>2.11 Desenvolver o espírito de grupo sentido de cooperação;</p> <p>2.12 Consolidar a capacidade de saltar: ao pé-coxinho ou a pés juntos;</p> <p>2.13 Consolidar a capacidade de locomoção: pedalar;</p> <p>2.14 Retorno à calma;</p> <p>2.15 Desenvolver o espírito de grupo sentido</p>	<p>No jogo do galo, interagem duas crianças, depois de decidiram quem é o primeiro a jogar, iniciam o jogo, alternando de jogador. Cada jogador só pode lançar uma peça de cada vez e só pode colocar a sua peça nos quadrados que estão vazios. O jogo acaba quando uma criança conseguir fazer uma linha na horizontal, na vertical ou na diagonal.</p> <p>Jogo da lagarta: A criança salta de círculo em círculo ao pé-coxinho ou a pés juntos.</p> <p>No circuito dos triciclos, as crianças têm que pedalar sem sair do percurso, tendo em atenção os restantes colegas.</p> <p>Depois as crianças vão rodando de modo a poderem explorar todos os jogos.</p> <p>Para terminar a sessão, vamos todos juntos jogar o jogo do anel. Fazemos uma roda e sentamo-nos no chão, as crianças que estão na roda, têm que</p>		<p>- Reconhece e representa diferentes noções espaciais;</p> <p>- Desloca-se saltando num só pé ou a pés juntos sem perder o equilíbrio;</p>
--	--	---	--	--

	de cooperação.	estender os braços e unir às palmas das mãos e fica uma criança no meio da roda com um anel. A criança que tem o anel, passa as suas mãos entre as mãos de todos os colegas e deixa cair o anel num colega de modo que os outros não percebam, enquanto a criança vai passando o anel, vamos cantando a canção do anel, quando a canção acabar, a criança que está no meio escolhe um colega para adivinhar onde está o anel. No caso de adivinhar vai ele para o meio, se não adivinhar tem que escolher outro colega para adivinhar.		
--	----------------	--	--	--

*** Letra da música “O Anel”, de T. Borba**

Vai correndo o lindo anel,
Corre, voa sem parar.
Onde está onde se encontra?
Quem o pode adivinhar?

Quem o pode adivinhar,
Se é que não adivinhou.
Onde para o lindo anel,
Que da minha mão voou?

Registo gráfico, depois da intervenção.



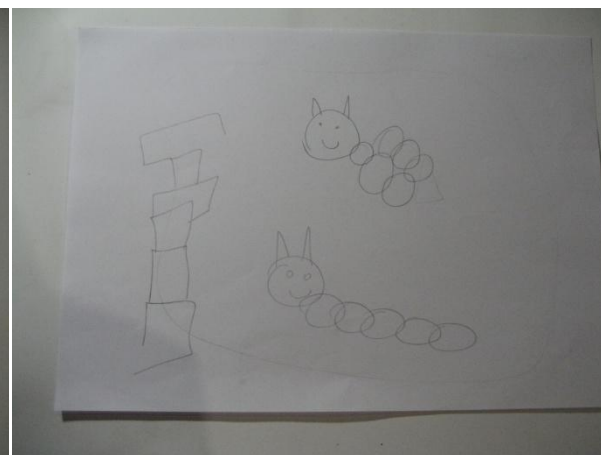






Figura 40 - Sétima sessão - 12 de junho de 2013.

Anexo VII – Opiniões das pessoas que participaram no mural

Vozes das crianças:

T.R. *“O recreio está fixe e bonito, gosto muito dos jogos”.*

J.P. *“O recreio está muito elegante, está fixe e gosto muito de brincar nos jogos”.*

J.P. *“O recreio ficou muito bonito, fixe e está muito animado”.*

R.C. *“O recreio é fixe e colorido, os jogos são divertidos”.*

A.C. *“O recreio está muito fixe, divertido e tem muitas cores”.*

H.R. *“O recreio está muito bonito porque tem mais cores e está fixe”.*

D.F. *“O recreio está bonito, tem muitos jogos e adoro jogar neles”.*

F.R. *“O recreio está bonito, tem muitas cores e gosto muito dele porque está fixe”.*

A.P. *“O recreio está lindo, está muito colorido e gosto dele”.*

R.L. *“O recreio está fantástico, giro, divertido e colorido”.*

A.C. *“O recreio está lindo e bonito, tem jogos divertidos, está muito fixe”.*

R.N. *“O recreio está colorido, muito bonito e tem animais nos jogos”.*

L.R. *“O recreio está bonito, gosto dos jogos que estão pintados e gosto de jogar, está fixe”.*

L.G. *“O recreio está fixe, tem muitos jogos divertidos para brincar”.*

M.J. *“O recreio está muito bonito, está cheio de jogos muito divertidos e giros”.*

S.F. *“O recreio está bonito e gosto muito de brincar lá fora nos jogos”.*

S.O. *“O recreio está muito bonito, jogo muitas vezes nos jogos com os meus amigos”.*

M.B. *“O recreio está lindo, gosto muito de brincar neles”.*

M.R. *“O recreio está muito colorido e bonito, gosto muito dos jogos”.*

Vozes dos adultos:

“O Projeto do recreio desenvolvido pela estagiária Maribel Gonçalves veio ao encontro das carências sentidas nesta instituição, aos interesses expressos das nossas crianças, assim como às suas necessidades motoras. Feito o levantamento das necessidades junto das crianças, docentes e não docentes a Maribel desenvolveu um projeto onde envolveu toda a comunidade educativa. O projeto foi muito bem conseguido e o resultado final encantou crianças e adultos. As crianças têm agora um espaço novo, com novos desafios, quer a nível das expressões, nomeadamente motora, como ao nível das relações interpessoais. A abertura, a capacidade de ouvir, a humildade e o espírito de trabalho evidenciado pela estagiária Maribel foram cruciais para o sucesso deste projeto”. Maria da Graça Ferreira da Rocha (educadora cooperante).

“Um recreio criativo, dinâmico e lúdico! Muitos Parabéns pela iniciativa”. Paula Pinto (colega par de estágio).

“Este projeto permite à cada criança uma vasta variedade de atividades lúdicas que, com certeza, vão enriquecer todos os momentos no recreio e potencializar, consolidar, a cada dia, aprendizagens como a partilha e o respeito pelos pares, Muitos Parabéns!” Mãe da S.F.

“Este projeto permite que todos os envolvidos no processo educativo da criança: família, educadores e auxiliares da ação educativa, trabalhem mais uma vez pela mesma causa: dar o potencial para que todos os sonhos das nossas crianças se tornem realidade, dentro desta segunda casa, Muitos Parabéns!” Mãe da L.R.

“Envolver pais e filhos numa atividade é sempre de salutar, ainda mais se for para enriquecer o espaço onde as crianças brincam, tornando-o mais apelativo e motivador! Muitos Parabéns pela iniciativa”. Mãe do D.F.

“Iniciativa arrojada, com a colaboração das educadoras, das crianças e dos pais que chegou a bom porto. Parabéns pelo novo espaço renovado para as brincadeiras da criançada. Quanta cor e divertimento. A alegria e sorrisos no ar. Vamos crianças, vamos brincar!” Mãe do J.P.

“O recreio tem um papel fundamental na vida de uma criança, sendo ele um espaço de lazer. Assim felicito a estagiária Maribel pela iniciativa, pois ficou um espaço muito colorido, proporcionando às crianças momentos felizes”. Ana Veiga (estagiária).

“Uma ideia muito original como forma de dar cor e vida ao recreio das crianças. Espero que explorem muito e que aprendam com todos os desafios. Parabéns!” Lúcia Silva (estagiária).

“Este projeto demonstra a capacidade de iniciativa da estagiária Maribel, que soube adaptar o seu projeto às necessidades deste Jardim, que resultou numa mais-valia, tanto para as atividades letivas como para as brincadeiras na componente de apoio à família, Muitos Parabéns!” Isabel (animadora).

“Maribel, se a concretização deste projeto é a de contribuir para a felicidade e o sorriso das crianças que frequentam o Jardim, foste muito feliz em consegui-lo, pois, está espetacular em todos os sentidos. Muitos Parabéns!” Regina (animadora).

Anexo VIII - Entrevista às crianças

“Qual é o teu jogo preferido no recreio?”

T.R. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

J.P. *“O meu jogo preferido é o jogo do caracol”.*

J.P. *“Gosto mais do jogo da águia”.*

R.C. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

A.C. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

H.R. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

D.F. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

F.R. *“O meu jogo preferido é o jogo do caracol”.*

A.P. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

R.L. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

A.C. *“O meu jogo preferido é o jogo da águia”.*

R.N. *“O meu jogo preferido é a lagarta”.*

L.R. *“Prefiro o jogo da macaca”.*

L.G. *“O meu jogo preferido é o caracol”.*

M.J. *“O meu jogo preferido é o jogo da macaca”.*

S.F. *“O meu jogo preferido é a macaca”*.

S.O. *“O meu jogo preferido é o jogo da macaca”*.

M.B. *“O meu jogo preferido é o jogo do caracol”*.

M.R. *“O meu jogo preferido é o jogo da macaca”*.

Anexo IX - Ficha de observação

Nome da criança: _____

Tempo em segundos			Descrição do comportamento	Descrição do movimento	Aparelho/ jogo
Início	Fim	Total			
Total					

Observações: _____

